

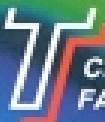
Márcia Regina Sawaya

DICIONÁRIO^{de} INFORMÁTICA & INTERNET

INGLÊS/PORTUGUÊS



Nobel

 CEETEPS
FATEC - SP

VISIT...

LANZAROTE
Caliente.COM

*Dicionário de
Informática e
Internet*

A Editora Nobel tem como objetivo publicar obras com qualidade editorial e gráfica, consistência de informações, confiabilidade de tradução, clareza de texto, impressão, acabamento e papel adequados. Para que você, nosso leitor, possa expressar suas sugestões, dúvidas, críticas e eventuais reclamações, a Nobel mantém aberto um canal de comunicação.

Entre em contato com:

CENTRAL NOBEL DE ATENDIMENTO AO CONSUMIDOR

Fone: (011) 3933-2800 – Fax: (011) 3931-3988

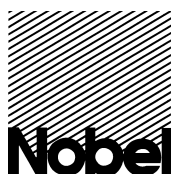
End.: Rua da Balsa, 559 – São Paulo – CEP 02910-000

Internet: www.livrarianobel.com.br

Márcia Regina Sawaya

Dicionário de Informática e Internet

Inglês – Português



CEETEPS

Centro Estadual de Educação Tecnológica Paula Souza

VINCULADO E ASSOCIADO À UNESP
FATEC - SÃO PAULO

© 1999 Márcia Regina Sawaya

Livraria Nobel S.A.

Rua da Balsa, 559 — 02910-000 — São Paulo, SP
Fone: (011) 3933-2800 — Fax: (011) 3931-3988
e-mail: ednobel@livrarianobel.com.br

Coordenação editorial: Clemente Raphael Mahl

Revisão: Regina E. I. Couto

Capa: Luciano Zuffo

Foto da capa: Fernando Zuffo

Produção gráfica: Mirian Cunha

Composição: CompLaser Studio Gráfico

Impressão: Paym Gráfica e Editora Ltda.

Dados Internacionais de Catalogação na Publicação (CIP)
(Câmara Brasileira do Livro, SP, Brasil)

Sawaya, Márcia Regina

Dicionário de Informática e Internet / Márcia Regina Sawaya. — São Paulo : Nobel,
1999.

ISBN 85-213-1099-4

1. Informática — Dicionários I. Título.

99-2505

CDD-004.03

Índice para catálogo sistemático:

1. Dicionário técnico de informática 004.03

É PROIBIDA A REPRODUÇÃO

Nenhuma parte desta obra poderá ser reproduzida, copiada, transcrita ou mesmo transmitida por meios eletrônicos ou gravações, sem a permissão, por escrito, do editor. Os infratores serão punidos pela Lei nº 9.610/98.

Impresso no Brasil/Printed in Brazil

Apresentação

O impacto da revolução da informação e da evolução da Internet no momento atual tem influenciado cada aspecto da vida de um indivíduo. O modo como a sociedade funciona está sendo redefinido. O mundo passou a ser sustentado por uma infra-estrutura de informação avançada, que revela o caminho para o crescimento econômico e a criação de valores. Num cenário como este, em que a informação é a base de um mecanismo de conhecimentos e comunicações, predomina a língua inglesa. E nenhum mecanismo tão significativo poderia operar adequadamente sem a existência de dicionários específicos. E nenhum dicionário específico poderia constituir uma ferramenta tão valiosa para esse mecanismo como um volume que reunisse a terminologia da ciência do tratamento da informação e a da Rede mundial que suporta a transmissão dessa informação: a informática e a Internet.

Dessa preocupação surgiu o Dicionário de Informática e Internet, resultado de uma extensa pesquisa que pude realizar como tradutora e na função de professora responsável pela disciplina de inglês para informática da FATEC-SP (Faculdade de Tecnologia do Estado de São Paulo).

Esta obra contém mais de 11 mil verbetes, que foram elaborados a partir de milhares de fontes com conteúdo técnico em inglês, como livros, revistas, artigos, manuais, catálogos, páginas da Internet etc. Além da tradução do termo inglês, cada verbete apresenta, sempre que necessário, sua definição ou comentário, de modo a facilitar a compreensão do leitor leigo e o esclarecimento de dúvidas sobre aplicação e interpretação do leitor técnico. É objetivo da obra, portanto, atender às necessidades de consulta mais freqüentes, tanto do profissional da área de informática quanto do simples usuário de computador, incluindo o navegador da Internet.

Embora não possa ser considerada completa, dado o surgimento constante de novos termos técnicos resultantes do veloz e dinâmico progresso da tecnologia de computadores, esta obra procura acompanhar essa evolução. Abrange a terminologia relativa à informática, à multimídia e à Internet, não mais apenas exigida no mercado de trabalho competitivo, mas na própria integração do indivíduo em um mundo cada vez mais dependente da captura, manipulação, transmissão e consumo da informação.

Márcia Regina Sawaya

Para meus queridos
Leila, Hênio e
Genny

Guia para utilização do dicionário

1. Organização do dicionário

Este dicionário não se limita ao vocabulário essencialmente técnico, mas foi acrescido de termos que, embora não integrantes do vocabulário técnico, mas por sua grande incidência em textos técnicos, podem ser considerados como pertencentes à “linguagem técnica” (Ex. *able*).

Sua organização permite consultas recorrendo ao termo em inglês, consistindo de palavras simples ou compostas, de suas abreviaturas ou de seus acrônimos*, desde que tanto as abreviaturas como os acrônimos sejam bastante difundidos.

Muitos termos de informática, principalmente de Internet, devido à sua pouca idade, apresentam pouca consistência no modo como são escritos, como, por exemplo, *on-line*, que freqüentemente aparece como *online*, ou ainda *on line*. De modo a facilitar a consulta lexicográfica, esses termos foram incluídos com suas diferentes formas morfológicas.

Cada termo é acompanhado de um código alfanumérico representante da fonte bibliográfica de sua origem descrita no final desta edição. Ex. Veja o verbete do dicionário: A-Talk for Windows, seguido do código L-73. Este código se encontra nas Fontes bibliográficas, no final deste dicionário, na letra L, no subconjunto 73, que começa do 60 e vai ao 110. Assim o leitor terá condições de conhecer de onde o termo foi extraído.

2. Seqüência de verbetes

A seqüência de verbetes é organizada por meio do termo técnico em inglês apresentado em ordem alfabética. Os termos compostos que admitem aglutinação ou hifenização estão sempre presentes com suas diferentes formas morfológicas para a facilitação de consulta (na seguinte seqüência: “on line”, “on-line” e “online”). Os termos compostos hifenizados perdem lugar, na seqüência de verbetes, para os termos compostos não-hifenizados, começando a aparecer somente depois que os últimos tiverem se esgotado. Nos termos, primeiramente são classificados os itens iniciados com símbolos ou marcas de pontuação, como @!,#,\$,% ou &; em seguida, são classificados os itens iniciados com números e, em último lugar, os itens iniciados com letras. (Ex. o verbete @ antecede o verbete 1.2 MB floppy.)

No final do Dicionário encontram-se os verbetes constituídos de ou precedidos por números ou símbolos.

* *Acrônimo*: palavra formada pela(s) primeira(s) letra(s) de cada uma das partes de uma locução. Ex. do Dicionário *Aurêlio*: sonar so(und) na(vigation) r(anging)

3. Organização dos verbetes

O verbete consiste de uma palavra simples (o próprio termo), de um conjunto de palavras (composição do termo), de sua abreviatura ou de seu acrônimo seguidos de seu desmembramento, tradução ou comentário.

O comentário pode ser formado por um ou mais itens (conceitos, definições ou referências) organizados da seguinte forma:

- *um número de item*, se o comentário contém dois ou mais itens (conceitos ou definições); (Ex. Ver: By-pass);
- *uma referência entre parênteses*, precedendo o conceito ou definição, usada para identificar a origem do conceito, por exemplo: (ISO), (CCITT/ITU) etc.;
- quando possível, *uma identificação da área de maior aplicação do termo* como, por exemplo, “Ver: Synchronous...”, “Em programação...”, “Em comunicação de dados...” etc.;
- outras referências, indicando ao leitor outros verbetes no dicionário, como: “Ver”, “Ver também”, “Contrasta com” etc.

4. Referências

As referências mais comumente utilizadas no dicionário são:

a) “Ver”

Utilizada em dois casos: primeiro para termos com palavras compostas e que possuem a última palavra igual; segundo, quando é interessante prosseguir na consulta para facilitar e ampliar o entendimento do termo;

b) “Ver também”

Normalmente utilizada para dirigir o leitor a outros termos relacionados ao termo pesquisado, com significado similar;

c) “Sinônimo de”

Indica ao leitor um outro termo que é sinônimo do termo pesquisado;

d) “Contrasta com”

Indica um termo que ou é oposto ou tem um significado substancialmente diferente do pesquisado.

5. Observações

Considera-se como termo ou verbete qualquer palavra simples, conjunto de palavras, abreviaturas, acrônimos ou referências.

O “comentário” é composto de um ou mais conceitos, definições ou referência do termo.

Entende-se por “conceito” o comentário não oficial ou oficializado (por meio de organismos próprios, por exemplo: ISO), e por “definição” aqueles comentários já oficializados e considerados como Normas Técnicas (por exemplo: normas ISO emanadas do ITC-1).

Caso o termo possa ser abreviado, a abreviatura o sucede, entre parênteses.

Nota da Autora

Este dicionário é composto de mais de 11 mil termos, abrangendo, de forma geral, a área de informática, provenientes basicamente das seguintes fontes:

- *pesquisa à bibliografia corrente referente à informática (livros, revistas, manuais, catálogos, papéis etc.);*
- *termos definidos e aprovados de acordo com a CCITT (Comité Consultatif International Téléphonique et Télégraphique), Sexta Assembléia - Termos e Definições - União Internacional de Telecomunicações - Genebra;*
- *vocabulário ISO (International Standards Organization) - Comitê Técnico 95 e 97;*
- *termos de arquitetura de redes ACF/TCAM e ACF/VTAM.*

Os termos definidos pelo CCITT, CCITT/ITU (Comité Consultatif International Téléphonique et Télégraphique/International Telecommunications Union) e vocabulário ISO (Comitê 95 e 97) estão indicados pelos códigos CCITT, CCITT/ITU ou ITU-TSS (International Telecommunications Union - Telecommunications Standards Section), ISO ou TC95 (Technical Committee 95) e TC97 (Technical Committee 97), entre parênteses, logo após sua apresentação em inglês.

Agradecimentos

Em primeiro lugar, sinceros agradecimentos e reconhecimento aos professores: Gildázio Palha Rocha, Helena Gemigniani Peterossi, Katsuyoshi Kurata e Oduvaldo Vendrameto, cuja motivação e exemplo de atuação profissional constituíram contribuição essencial para a elaboração deste dicionário.

Sou igualmente grata ao incentivo dos professores Dirceu D'Alkmin Telles e Marcos Antônio Monteiro.

Expresso também meu agradecimento todo especial ao dr. Eloy Fontes Lessa.

Meu agradecimento mais sincero à colaboração de Cláudia Regina Sawaya Müller, Clemente Raphael Mahl, Fernando Zuffo, Luciano Zuffo, Luzia Aparecida Bonfá (em memória), Lydia Wendel e Maria Fernanda Abramides Torres.

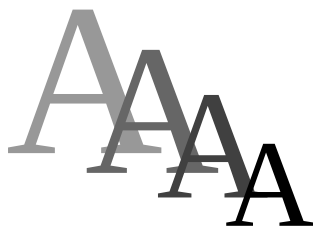
Gostaria de agradecer em particular aos meus alunos de inglês do curso de Processamento de Dados da FATEC - SP que, por sugestões provenientes de sua produção científica, sob minha coordenação, contribuíram decisivamente para a realização deste trabalho.

A Heinz Wendel, agradeço por tudo o que me proporcionou, embora a sua contribuição mais valiosa tenha sido o incansável incentivo tão natural de sua pessoa.

Por fim, devo admitir a minha dificuldade de encontrar palavras, se é que elas existem, para agradecer a Calico Wendel, fiel companheiro.

Márcia Regina Sawaya

São Paulo – SP.

**A-Talk for Windows**

Utilizado como software de comunicação; é o melhor utilitário para uma pessoa que necessita de comunicação básica entre softwares, tais como conectar-se ao sistema BBS. (L-73)

A/B switch – interruptor A/B.

Dispositivo de hardware que fornece uma função em um cabo elétrico a fim de que os sinais possam ser enviados para um de dois caminhos. (N-4)

A/D – Analógico/Digital.

Conversor de sinais analógicos para digitais. (T-466)

A/D converter – conversor A/D.

Conversor de modo analógico para digital. Termo genérico para qualquer dispositivo que muda atividade de onda contínua (sistema analógico) para códigos binários (sistema digital) ou vice-versa. (W-70)

A/V (Audio/Video) – Áudio/Video.

Combinação de áudio e vídeo em tela grande de televisor com som de sala de cinema tipo *home-theater*. (W-4)

AA battery – pilha AA.

Bateria de corrente contínua de tamanho pequeno. “AA” é uma referência de tamanho. (J-751)

AARP (Apple Talk Address Resolution Protocol) – Protocolo de Resolução de Endereço Apple Talk. (W-116)

AB roll editing – edição de rolos AB.

Utilização de dois videocassetes como fontes e o computador como editor, a fim de criar efeitos de transmissão de imagens destinadas a um disco rígido ou outro videocassete. (B-216)

Abacus – ábaco.

Dispositivo para realizar cálculos por meio de pequenas peças (contas), em armação que geralmente é de arame e madeira. (V-95)

Abbreviation – abreviatura.

Um acronismo ou forma representativa de uma



palavra, usando-se alguma(s) letra(s) ou sílaba(s) que a compõe(m). Pode ser também a representação da palavra por meio de um sinal. (V-103)

ABC – Atanasoff-Berry Computer.

Computador construído por dr. John Atanasoff e Clifford Berry em 1939. Era composto de válvulas. (D-282)

Abend (condição de término anormal)

Contração de *abnormal end*. O encerramento prematuro de um programa em decorrência de algum erro do próprio programa ou do equipamento. (I-340b)

ABI (Application Binary Interface)

Aplicação de componente de maquinário binário na ligação de dispositivos; solicitação de parte da memória ou registros à qual dois ou mais programas podem ter acesso pela linguagem binária. (A-008)

Ability – capacidade, talento.

Refere-se à capacidade de certo aplicativo ou máquina de suportar ou executar tarefas. (G-59)

Able – capaz.

Palavra freqüentemente encontrada em textos técnicos de informática. (H-622)

Abnormal termination – terminação anormal. (F-162)

Abort – abortar.

Terminar de uma maneira controlada uma atividade de processamento em um sistema de computador porque é impossível ou indesejável a sua continuação. (V-354)

Abs (absolute) – absoluto.

Função das linguagens BASIC, Dbase, Clipper, C e Pascal a qual fornece o número absoluto, isto é, em módulo: $abs(-92)=92$. (Q-47)

Absolute addressing – endereçamento absoluto.

Um modo de endereçamento no qual a instrução contém o endereço atual requerido para essa execução. Na terminologia 6502, o endereçamento

absoluto refere-se a um tipo de endereçamento de página 0, no qual a instrução contém endereços de 8 bits na página zero. (N-213)

Absolute address – *endereço absoluto*.

Em programação, o oposto a endereço relativo, que normalmente é a soma de um número a um endereço-base. (T-746)

Absolute form – *forma absoluta*.

Forma absoluta (gráfica) do menor ponto de exibição de uma tela. (D-625)

Absolute value – *valor absoluto*.

Função matemática intrínseca em linguagem de programação. Valor absoluto é o valor positivo de um número, independente de seu sinal (positivo ou negativo). (R-395)

Absorb – *absorver (luz ou líquido)*. (L-118)

Abstract – *abstrato*

Uma maneira reduzida de se apresentar um artigo, documento etc. (T-79)

Abstraction – *abstração*.

Princípio que ignora aspectos de um tema que não são pertinentes ao propósito geral, concentrando-se tão-somente naqueles aspectos que o são. A aplicação desse princípio faz-se necessária para o desenvolvimento e compreensão dos sistemas informáticos. (T-172)

AC (Alternate Current) – *Corrente Alternada*. (O-145)

AC adapter – *adaptador de corrente alternada*. Adaptador de força corrente contínua oriunda da conversão da corrente alternada. O mesmo que fonte de força. (O-145)

AC current – *corrente alternada*.

Corrente que tem a polaridade variante com o tempo. (T-511)

AC inlet – *entrada de corrente alternada*. (R-53)

AC only powered fax modem

Entrada única de corrente alternada para fax modem. (J-754)

AC outlet – *saída da corrente alternada*.

Passagem da corrente elétrica que tem sua direção, polaridade, invertida periodicamente, ou seja, alternada. (J-121)

ACAP (Application Configuration Access Protocol) – *Protocolo de Acesso a Configurações de*

Aplicativos.

Padrão para acessar informações de programas de um servidor remoto, permitindo ao usuário utilizar e modificar a sua configuração de qualquer estação de trabalho por meio de leitura ou gravação de valores em um servidor central. Definido em RFC 2244. (W-22)

Accelerated graphics – *gráficos rápidos*.

Gráficos processados mais rapidamente. (V-673)

Accelerated Graphics Port (AGP) – *Porta Gráfica Acelerada*.

Porta especial que começou a surgir em placas-mães em 1997. Um barramento especificado pela Intel, para fornecer acesso mais rápido dos cartões gráficos da memória principal ao barramento de PCI (Conexão Interna de Periféricos), de maneira que a velocidade de exposição gráfica e de *renderização* de textura aumentem, especialmente no caso da realidade virtual e no uso de imagens em 3D. Este dispositivo permite o uso eficiente da memória intermediária (*buffer*), auxiliando também o desempenho dos gráficos em 2D. Por ser ligado diretamente no *chipset* da placa-mãe, tendo uma conexão direta com a memória principal do computador, a AGP (Ver esta sigla) é muito rápida. (W-21)

Acceleration – *aceleração*.

Incrementa o rendimento do sistema por meio da análise e execução das funções lógicas. (V-7)

Accelerator – *acelerador*.

Dispositivo lógico que permite acelerar (incrementar) o rendimento de um sistema por meio da análise e execução das funções lógicas. (V-415)

Accelerator card – *placa aceleradora*.

Uma placa de circuitos que substitui ou aumenta a capacidade do microprocessador, principalmente por meio do uso de um microprocessador mais rápido. (E-56)

Accept – *aceitar, receber*.

(1) Em sistemas com ACF/TCAM, função usada para receber uma mensagem transmitida de um terminal para um computador.

(2) Em sistemas com ACF/VCAM, é um programa de aplicação para aceitar solicitações “CINIT” de um ponto de controle do sistema (SSCP) para estabelecer contato com uma unidade lógica.

(V-121)

Acceptably – *que é aceitável.*

Características aceitáveis conforme um padrão preestabelecido. (K-4)

Access – *entrada, acesso; ter acesso a.*

(1) Ato de posicionar um mecanismo em relação ao outro ou atingir (ascender) a uma determinada posição pretendida. (V-85)

(2) Ato de gravar ou ler por meio de um dispositivo periférico como fita, disco, disquete, terminais etc. (V-712)

Access advanced feature – *característica avançada de acesso.* (U-328)

Access arm – *braço de acesso.*

Um dispositivo mecânico em uma unidade de armazenamento que posiciona o mecanismo de leitura e gravação. (F-100)

Access code – *código de acesso.*

Um modo do programador determinar por meio de codificação qual terminal estará disponível para utilização do programa. (N-5)

Access control – *controle de acesso.*

Em uma rede, um meio de proteger o sistema pelo fornecimento do usuário de um nome de *login* e de uma senha. (J-436)

Access e-mail – *correio eletrônico de acesso.*

Autorização para usar o computador para ler ou alterar uma correspondência de acesso por um correio. (C-159)

Access method – *método de acesso.*

Um arquivo suplementar na administração do sistema. O método de acesso prevê a interligação (interface) entre o programa-problema e o supervisor de I/O. (S-263)

Access method module – *módulo de método de acesso.*

Módulo de transferência de dados entre o armazenamento interno e algum dispositivo de entrada/saída e vice-versa. (J-2)

Access module – *módulo de acesso.* (D-905)

Access number – *número de acesso.*

O número telefônico usado por um assinante para discar a um Provedor de Serviço da Internet (ISP) ou a um serviço em linha direta. (W-1)

Access path

Senha de acesso utilizada para proteger um pro-

grama ou aplicativo contra o uso de pessoas não-autorizadas. (U-471)

Access protocol – *protocolo de acesso.*

A partir das convenções estabelecidas na elaboração da rede, o protocolo de acesso assegura a emissão e a recepção das mensagens, sua segurança e coerência. (R-387)

Access provider – *auxiliador ou provedor de acesso.*

Um serviço prestado com o objetivo de facilitar e baratear a conexão de um computador à Internet. (O-10)

Access register – *registro de acesso.* (V-528)

Access Rights – *Direitos de Acesso.*

Uma lista de direitos que especificam o que é ou não permitido fazer com arquivos ou diretórios de rede. (W-101)

Access time – *tempo de acesso.*

O tempo médio que o computador leva para localizar as informações de que ele necessita ou que lhe foram solicitadas no dispositivo de memória ou dispositivos utilizados. (T-763)

Access tool – *ferramenta de acesso.* (O-10)

Access-list-entry token – *sinal de entrada de lista de acesso.*

Sinal enviado ao usuário pelo computador quando se está acessando um dado ou um registro de uma lista. (V-553)

Accessible – *acessível.*

Um arquivo é acessível se o volume que o contém está, no momento, montado em dispositivo próprio usado pelo sistema. (H-311)

Accessing – *acessamento.*

Ato de posicionar um mecanismo em relação a outro ou atingir uma determinada posição pretendida. (H-609)

Accessing attribute – *atributo de acesso.* (D-124)

Accessory – *acessório.*

(1) Dispositivo periférico do computador. (V-743)

(2) Característica, dispositivo ou técnica, empregada para aumentar o funcionamento, capacidade ou versatilidade de uma máquina, sem que se altere sua função básica. (H-257)

Accomplish – *executar.*

Quando se termina de compilar um programa, executa-se o mesmo. (N-150)

Accomplish tasks – *executar tarefas*. (L-144)

Account – *conta*.

Possibilita ao usuário ter acesso ao sistema central. Isso ocorre após ele ter digitado seu nome de usuário e sua senha. Estando ambos corretos, ele passa a ter acesso àquilo que lhe é permitido. (S-46)

Accounting – *contagem, medição (para efeito de faturamento); contabilidade*.

Divisão de custos de um conjunto de processamento de informações pelos seus usuários. Leva em conta os softwares desenvolvidos, meios de transmissão e qualquer outro recurso adicional utilizado. (V-97)

Accounting file – *arquivo de contabilidade (cálculo contábil)*.

Um arquivo de acesso direto mantido pelo VSE/POWER para armazenar informações pelo VSE/POWER e pelos programas sob seu controle. (J-353)

Acrobat

Software de troca de documentos da Adobe Systems, Inc. O Acrobat fornece um meio independente de plataforma para criar, visualizar e imprimir documentos. Ele pode converter documentos do DOS, Windows, Unix ou Macintosh em um Documento de Formato Portátil (PDF), que pode ser exibido em um computador que tenha o Acrobat Reader (leitor do Acrobat), adquirido gratuitamente na Internet por transferência de arquivo (*download*). (W-3)

Accumulation – *acumulação*. (I-327)

Accumulator – *acumulador*.

(1) Registro em que se acumula o resultado de uma operação aritmética ou lógica.

(2) Dispositivo eletrônico que faz parte da unidade aritmética de uma unidade de processamento, constituído por um registro especial e seu conjunto correspondente de circuitos, que efetua operações aritméticas com os operandos.

(3) Denominação que recebem as posições de memória em que se criam, por acumulação, resultados aritméticos; nesse processo, o acumulador armazena uma primeira quantidade ou valor e, ao receber o seguinte cria a soma resultante e a armazena, e assim sucessivamente. (V-103)

Accumulator register – *registro acumulador*.

Registro localizado na unidade aritmética, no qual também são acumulados os resultados das ope-

rações de ligação com os demais armazenamentos. Sinônimo de acumulador. (G-223)

Accumulator stream – *corrente do acumulador*.

Fluxo dos dados de e para um acumulador. (D-152)

Accuracy – *exatidão (segurança)*.

O grau de exatidão de uma aproximação ou medida. Maior segurança, implicando baixo erro. Segurança normalmente implica maior qualidade de um resultado computado; precisão refere-se a uma série de detalhes usados na representação desses resultados. A precisão não deve ser confundida com segurança. (V-94)

Accurate – *preciso, certo*. (J-719)

Achieve – *alcançar, realizar, obter*.

Conseguir chegar a um objetivo. Resolver um problema. (K-1)

ACIA (Assynchronous Communication Interface Adapter) – *Adaptador de Interface de Comunicação Assíncrona*.

Dispositivo de interface serial. Os ACIAs comuns estão nos computadores 6502 básicos e dispositivos 6551 e 6850. (N-216)

Ack (Acknowledge) – *confirmação*.

Sinal que é enviado por um receptor para indicar que uma mensagem transmitida foi recebida e que ele está pronto para a próxima mensagem. (J-30)

Acknowledge – *acusar recebimento*.

Uma transmissão de caractere de controle transmitido por uma estação, como uma resposta afirmativa para a estação com que a conexão é organizada. (V-419)

Acknowledgement – *reconhecimento, autorização*.

(1) Reconhecimento por parte do sistema ou equipamento. (K-4)

(2) Confirmação de um determinado comando. (V-711)

ACM (Alterable Control Memory) – *Memória de Controle Alterável*. (D-220)

ACOS

Função da linguagem C que calcula o cosseno de um ângulo dado. (U-576)

Acoustic coupler – *acoplador acústico*.

Dispositivo que converte os impulsos elétricos usados por um computador em sinais sonoros

(sons) que podem ser transmitidos por telefone, permitindo a comunicação em computadores a distância. (S-153)

Acoustical coupler – *acoplador acústico*.

O mesmo que *acoustic coupler*. (Ver: Acoustic coupler). (E- 559)

Acoustical cover – *abafador acústico*.

Gabinete de isolamento que reduz os ruídos provocados pelas impressoras de impacto. (H-362)

Acquire – *adquirir*. (H-615)

Acquire DbSPACE

Adquirir espaço em banco de dados. (D-882)

Acquired – *obtido, mantido*.

(1) Em VTAM, uma operação na qual um programa de aplicação autorizado (VTAM) inicia e mantém uma seção de comunicação com outra unidade lógica.

(2) Em MSS (sistema de arquivamento de massa), alocar espaço em um dispositivo para movimentação de dados de um dispositivo de baixa (fora de linha) para alta prioridade (em linha). (T-190)

Acronym – *acrônimo, aglutinação*.

É o processo pelo qual é criada uma nova palavra, partindo das primeiras letras de uma ou mais palavras originais. (V-214)

Act – *tabela de controle de erros*.

Evento do sistema para cuja ocorrência não é necessária nenhuma mudança em seu meio ambiente. (F-133)

Action – *ação*.

Requer a ação e resposta por parte do operador. (D-388)

Activate – *estado ativo; ativar*.

Computador em estado ativo. (V-669)

Activation – *ativação*.

Ato ou efeito de ativar, pôr em funcionamento. (D-89)

Activation record – *registro de ativação*. (D-89)

Active – *ativo*.

Estado em que se encontra um bloco depois de ativado e antes do final. Uma variável de evento permanece ativa, não podendo ser associada a outra operação até a execução de uma operação WAIT que especifique esta variável de evento, ou mesmo que esteja associada a uma tarefa, até que uma

declaração EXIT, RETURN ou END tenha ocasionado o final da tarefa. (T-87)

Active channel – *canal ativo*.

Canal por onde os dados estão transitando no momento. (P-152)

Active input – *ativar a entrada de dados*. (R-280)

Active matrix – *matriz ativa*.

Tipo de tecnologia de fabricação de mostradores de cristal líquido. (T-463)

Active module – *módulo ativo*. (L-135)

Active phase – *fase ativa*. (D-201)

Active string – *cadeia ativa*.

Grupo de caracteres em atividade, para controle ou outra função. (D-156)

Active window – *janela ativa*.

No Windows, a janela superior na área de trabalho. A janela que recebe qualquer entrada do teclado. (W-62)

Active-matrix display – *vídeo de matriz ativa*.

Vídeo de cristal líquido com matriz ativa, que proporciona uma melhor definição das imagens. (J-583)

Active-matrix screen – *tela de matriz ativa*.

Tecnologia dos mostradores de cristal líquido que apresentam melhor definição, cores mais vivas e independência das fontes de luz externas. (R-412)

ActiveX

Uma tecnologia da Microsoft usada na Internet para gravar programas que podem ser utilizados com outros programas ou sistemas operacionais. Este recurso de programação é utilizado pelo Microsoft Internet Explorer na criação de páginas interativas na Internet, para que essas se pareçam e se comportem como programas computacionais, e não como páginas estáticas. (W-1)

Activity – *atividade*.

Um termo que indica que um registro no arquivo-mestre está sendo utilizado, alterado ou referenciado. (I-198)

Activity declaration – *declaração de atividade*. (D-203)

Actual – *real*.

Argumento efetivo sobre o qual opera uma função. (G-212)

Actual cylinder – *cilindro real*.

Refere-se a um cilindro de disco rígido sendo acesado. (T-603)

Actuating signal

Termo utilizado para referenciar o sinal que é retroalimentado em um mecanismo de *feedback*. (V-699)

Actuator – *atuador*.

(1) Dispositivo que efetua movimentos eletrônicos por controle remoto. (V-509)

(2) Braço mecânico que realiza tarefas de movimentação. (T-712)

Ad-hoc – *tarefa especial*.

Trabalho fora do padrão da empresa. (D-450)

Ada

Em homenagem à primeira programadora, Ada Augusta Byron. Linguagem de programação de alto nível desenvolvida para o Departamento de Defesa dos EUA coordenar aplicações necessárias ao exército, marinha e força aérea. A linguagem Ada utiliza os princípios da programação estruturada, com o uso de módulos que podem ser compilados separadamente. (V-567)

ADABAS – *sistema ADABAS (BR)*.

Denominação do sistema de gerenciamento de banco de dados (ADABAS) utilizado na série de minicomputadores SID, que trabalha sob o sistema SOFY. Suporta um banco de dados de múltiplos arquivos com acesso multichave para quaisquer dos arquivos. O acesso randômico é provido através de um critério de pesquisa booleana e o acesso seqüencial é possível sobre qualquer descritor (chave). (G-32)

ADAM (Animated Dissection of Anatomy for Medicine) – *Dissecação Animada de Anatomia para Medicina*.

Um software em CD-ROM que ensina sobre anatomia básica e psicologia com mixagem de som, gráficos e animação. (C-86)

Adapter – *adaptador*.

(1) Placa de circuitos impressos que permite ao computador utilizar um periférico para o qual não possui uma interface. Também conhecido por *port*. (U-673/276)

(2) Um dispositivo usado para interligar equipamentos com características diferentes. (V-252)

Adapter board – *placa adaptadora*.

Um mecanismo para interligar ou modificar a configuração do computador. (V-461)

Adapter card – *cartão adaptador*.

Cartão que permite compatibilizar placas, que originalmente são incompatíveis entre si. (V-462)

Adapter plug – *adaptador de tomada*.

Peça, com saídas de tomadas de diversos formatos, utilizada para adaptar uma saída fora do padrão. (R-54)

Adapter register – *adaptador de registro*.

Dispositivo que realiza adaptações de registros de dados. (V-462)

Adaptive answer

Uma característica de alguns programas de modem que permitem reconhecer uma chamada telefônica provinda de um fax ou de uma transmissão de dados e, subseqüentemente, tomar a ação apropriada. (L-48)

Adaptive Rate System (ARS) – *Sistema de Adaptação de Taxa*.

Sistema que adapta a taxa de transmissão em uma linha de dados. (H-149)

ADB (Apple Desktop Bus)

Um padrão de interface para conectar teclados, mouses, *trackballs* e outros dispositivos de entrada a computadores Macintosh SE, Macintosh II e Macintosh IIGS. Esses computadores vêm equipados com uma porta ADB capaz de atingir a velocidade de transferência de dados máxima de 4,5 kilobits por segundo. Até 16 dispositivos podem ser conectados a uma mesma porta ADB. (A-9)

ADC (Analogic-Digital Conversor) – *Conversor Analógico/Digital*.

Dispositivo que traduz sinais analógicos para digitais. (U-140)

Add – *soma*.

Operação aritmética realizada pela unidade aritmética do computador, consistindo na união de valores (positivos ou negativos) numéricos das variáveis de um único valor. (V-81)

Add instruction – *instrução de adição*.

Instrução usada no microprocessador 6502, que é abreviação de *additional instruction* para soma de valores e variáveis. (N-211)

Add-in program – *programa complementar.*

Um utilitário, cuja finalidade é ampliar os recursos de um programa aplicativo. Um *add-in* popular para lotus 1-2-3 é o ALWAYS, que acrescenta recursos de editoração eletrônica ao módulo de relatórios do 1-2-3. Ele permite imprimir as planilhas do Lotus usando diversas fontes, linhas, sombreados e outros recursos de formatação, como negrito e sublinhado. (J-749)

Add-in-card – *cartão ou placa de expansão.*

Placas de expansão disponíveis para microcomputadores, tais como modems, expansões de memórias etc. (J-749)

Add-on – *acionador; ativador.*

(1) Qualquer dispositivo, como uma placa de expansão ou um disco rígido externo, que seja acrescentado ao computador, para aumentar os recursos. (U-71)

(2) Acionador ou ativador de dados. (V-669)

(3) Em terminologia da Internet um pequeno programa que acrescenta mais características a um software.

Add-on-board – *placa de expansão.*

Placa de expansão que é acrescentada ao computador para aumentar ou melhorar seus recursos. (J-364)

Add-on-card – *placa de expansão ou complemento.* (J-364)**Added benefit** – *benefício adicionado.* (C-179)**Adder** – *somador.*

Um elemento da CPU que soma dois números quaisquer enviados a ele. Qualquer circuito que some valores binários. (I-106)

Adding machine – *máquina de somar.* (j-736)**Adding up** – *somar.* (J-719)**Addition** – *soma, adição.* (D-425)**Additional** – *adicional.* (I-254)**Additional storage** – *armazenamento adicional.*

Um armazenamento adicional recusável em qualquer computador. (J-78)

Additive – *aditivo.*

É um acessório ou utilitário cuja finalidade é ampliar os recursos de um programa aplicativo. (G-156)

Additive operator

Operador de soma (+) ou de subtração(-). (U-574)

Additive process – *processo aditivo.*

É um processo onde as cores são formadas pela emissão e combinação de vermelho, verde, e azul brilhante, para produzir várias cores. (L-24)

Address – *endereço.*

(1) Identificação, como a que representa um nome, uma etiqueta, um número etc. Corresponde a um registro geral, a uma posição da memória ou a qualquer outro ponto de origem ou de destino dos dados, tal como a localização de uma estação ou terminal numa rede de comunicações.

(2) Em comunicações, representação codificada do destino de uma mensagem.

(3) Em sentido geral, qualquer parte de uma instrução que especifique a posição de um operando para essa instrução. Sinônimo de referência de endereço (*address reference*). Contrasta com posição, localização (*exation*). (V-82, 84)

Address arithmetic – *endereço aritmético.*

Identifica onde está localizado algum dado em arquivo ou memória. (I-222)

Address book – *livro de endereços.*

Local onde estão indicados os endereços de cada instrução ou informação contida na memória. (I-233)

Address bus – *barramento de endereços.*

Comunicação comum dedicada a passar informação de uma posição para outra. Pode consistir de um conjunto de condutores que se encontrem separados fisicamente de outras bases dedicadas, ou pode ser um subconjunto de um sistema de comunicação. Frequentemente, o número de condutores é o mesmo que o número máximo de bits permitidos na posição. (G-2)

Address error – *erro de endereço.*

Erro na identificação do registrador, geralmente tratado pelo sistema operacional. (V-314)

Address field – *campo de endereço.* (D-93)**Address format** – *formato de endereço.*

O arranjo das partes do endereço de uma instrução. A expressão *plus-one* é usada frequentemente para indicar que um dos endereços especifica o local da próxima instrução que será executada. Exemplo: *one-plus-one, two-plus-one.* (T-81)

Address location – *endereço (localização).*

Uma posição dentro da memória do computador identificada pelo nome, número ou código. O endereço pode ser especificado pelo usuário ou pelo programa. **(E-85)**

Address mapping function – *função de mapeamento de endereço.* **(D-181)**

Address mapping pointer – *indicador de mapeamento de endereço.* **(D-117)**

Address mapping table – *tabela de mapeamento de endereço.* **(D-114)**

Address multiplexer – *multiplexador de endereços.*

Técnica utilizada para otimizar o barramento de endereços do computador. **(T-513)**

Address reference – *referência de endereço.*
Sinônimo de address. **(D-184)**

Address register – *registro de endereço.*

Um registro no qual se armazena um endereço, em geral, resto da memória principal. **(S-444)**

Address Resolution Protocol (ARP) – *Protocolo de Resolução de Endereço.*

Protocolo abaixo do TCP/IP usado para conectar dinamicamente um endereço IP (*Internet Protocol*) de alto nível a um endereço físico de hardware de baixo nível. É limitado a uma única rede física que sustenta a distribuição de hardware. **(W-48)**

Address space – *espaço de endereço.*

(1) A margem de endereços disponíveis para um computador. **(V-331)**

(2) Escala ou série completa de endereços que estão à disposição do programador. Designa o âmbito de endereço ocupados pelo programa, depois que o compilador converte os elementos simbólicos da linguagem-fonte em série de dados, blocos de controle e instruções do computador. **(F-63)**

Address Space Identification Token (ASIT) – *Sinal Identificador de Espaço de Endereço.*

Um único sistema identificador de depósito para um espaço de endereço. **(V-536)**

Address table – *tabela de endereços.*

Tabela na qual se encontram dados de um registro geral. **(J-686)**

Address translation – *translação de endereço, tradução de endereço.*

(1) O processo de troca (translação) de endereço de um item de dados ou de uma instrução, pelo endereço armazenado na memória principal.

(2) Em sistemas de armazenamento (memória) virtual, é o processo de troca do endereço de um item de dados ou de uma instrução, do seu endereço de memória virtual para seu endereço de memória real. **(T-146)**

Addressability – *endereçabilidade, capacidade de endereçamento.*

Controle disponível sobre os *píxels* de uma tela. Descreve o número de posições na tela para as quais os canhões de elétrons do monitor podem ser apontados. **(D-388)**

Addressable – *endereçável.*

Registrador ou posição de armazenamento identificada por um endereço. **(H-255)**

Addressable memory – *memória endereçável.*
Memória que é possível ser acessada. **(J-56)**

Addressable RAM – *RAM endereçável.*

Tipo de memória RAM (*Random-Access Memory*) que permite o acesso randômico por toda a sua extensão. Desta maneira pode-se fazer uma utilização do programa por meio de software de sua área. **(C-137)**

Addressing – *endereçamento.*

(1) Atribuição de endereços às instruções de um programa.

(2) Consulta que uma estação-mestra faz a cada um dos terminais para ver se estão dispostos de forma a receber uma mensagem.

(3) Ação pela qual se chama um dado da memória.

(4) Meio para assinalar uma posição específica. **(V-641)**

Addressing boundaries – *limites de endereçamento.*

Diz-se das fronteiras inferior ou superior de memória, capazes de serem endereçadas. **(T-668)**

Addressing mode – *modo de endereçamento.*

Os métodos de especificações de endereços a serem usados na execução de uma instrução. Os modos de endereçamento comum são: diretos, imediatos, indexados, indiretos e relativos. **(N-213)**

ADE (Automatic Directory Exchange)

Processo pelo qual uma correspondência ou bo-

letim em uma rede é automaticamente atualizado, economizando tempo. **(B-60)**

adhesive – *adesivo*.

Em impressão, cola que gruda ingredientes de papel. **(W-68)**

Adjacent – *adjacente*.

Que está próximo a alguma coisa; *the address is stored adjacent to the customer name field*: o endereço é armazenado adjacente ao campo do nome do cliente. **(M-90)**

Adjoining blocks – *blocos de adição*.

Blocos de controle de processo que se adicionam à lista quando outro processo entra na fila de espera do controle da CPU. **(V-487)**

Adjust – *ajuste; ajustar*.

É uma forma de organizar a maneira com a qual os comandos aparecem. **(S-7)**

Adjustment – *ajustamento*.

Desloca um item dentro de um registro, de modo que o dígito mais significativo ou o menos significativo fique em uma posição predefinida no registro. **(V-7)**

Adjustment procedure – *procedimento de ajuste*. **(P-159)**

Administrator – *administrador*.

A pessoa responsável por configurar itens de rede e os manter funcionando. **(W-17)**

ADN (Advanced Digital Network) – *Rede Digital Avançada*. **(W-105)**

Adobe Acrobat – *Adobe Acrobat*.

Um software que adiciona um programa de controle específico de impressão ao Mac (ou PC Windows) que permite que se imprima qualquer documento de qualquer programa dentro do arquivo de formato Acrobat, que contém o texto e as imagens do arquivo original para ser visto e até pesquisado por usuários que não possuem o programa original ou as fontes. Essa função básica é identificada pelo *Acrobat Exchange*. **(C-81)**

Adobe Type Manager (ATM)

Nos computadores Macintosh, um utilitário que usa técnica das fontes de laser (fontes geométricas) para gerar imagens sem distorções na tela. **(S-393)**

ADSL (Asymmetric Digital Subscriber Line) – *Linha Digital Assimétrica de Assinantes*. (Ver: Asymmetric Digital Subscriber Line). **(W-22)**

Advance – *avançar*.

Passar automaticamente de uma instrução para outra num programa. **(V-127)**

Advance the paper – *avanço de papel*.

Procedimento que se resume em girar o cilindro de uma máquina de escrever ou de uma impressora, tanto manual como automaticamente. **(R-111)**

Advanced – *avançado*.

(1) Característica que identifica a utilização de uma forma mais dinâmica de recursos computacionais. **(U-661)**

(2) Uma operação em linguagem COBOL, mediante a qual é possível controlar o posicionamento vertical dos registros durante a sua impressão. **(V-656)**

Advanced Data Communication Control Procedure (ADCCP) – *Procedimento Avançado de Controle de Comunicação de Dados*.

Protocolo de controle de comunicação de dados desenvolvido pela ANSI (*American National Standards Institute*), e similar ao SDLC e ao HDLC. **(H-289)**

Advanced Digital Network (ADN) – *Rede Digital Avançada*. **(W-105)**

Advanced micro device – *microdispositivo avançado*. **(V-678)**

Advanced signal processor – *processador de sinal avançado*.

Processa sinais digitais e analógicos por meio de dispositivos programáveis ou cabeados equivalentes (digitais ou analógicos). **(K-145)**

Advanced Research Projects Agency Network (ARPANet) – *Rede da Agência para Projetos de Pesquisa Avançada (ARPA)*.

Precursora da Internet. Rede de computadores interconectados criada na década de 60 pelo Departamento de Defesa dos EUA e projetada com a capacidade de sobreviver a uma guerra nuclear. Nos anos 70, expandiu-se em grandes universidades americanas para pesquisa, dando lugar, logo a seguir, ao surgimento da Internet. **(W-26)**

Advanced Technology Bus (ATBus) – *Barra-mento de Tecnologia Avançada*.

Condutor de dados que apresenta alta tecnologia para transportar dados entre os dispositivos periféricos e a memória, e entre esta e o processador. **(V-499)**

Advanced user – *usuário experiente.*

(1) Usuário que possui experiência considerável na utilização de microcomputadores. **(T-24)**

(2) Usuário com Q.I. acima da média. **(V-667)**

Advantage – *vantagem.* **(V-12)**

Advisor – *consultor.*

Programa usado para consulta. **(h-264)**

Advisory agent – *agente consultivo.*

Oferece instruções e conselhos para auxiliar o usuário na sua tarefa. **(O-31)**

Affinity

Todas as mensagens da estação-fonte são encaminhadas para o destino de armazenamento temporário. **(V-331)**

Afflict – *“atacar”, afligir.*

Diz-se que uma operação é “atacada” quando esta necessita de dados que, por algum problema, estão alterados, gerando assim um resultado errado. **(K-2)**

After Dark

Programa usado para proteção da tela do computador quando a mesma fica muito tempo parada num determinado ponto. Trabalha junto com o Windows. **(S-17)**

AGA chips – *chips AGA.*

Linha de microchips; processadores de imagens para computadores da linha Commodore Amiga – AGA (*Advanced Graphics Architecture*). **(B-107)**

Agent – *agente.*

(1) Programa projetado especificamente para interagir com um servidor, acessando dados em nome do usuário.

(2) Programa automático projetado para operar em nome do usuário, executando uma função particular em segundo plano. **(W-5)**

Agent etiquette – *código de conduta dos agentes.* **(O-25)**

Agent-supporting environment – *ambiente apoiado por agentes.* **(O-32)**

Aggregate – *grupo primário; agregado.*

Em comunicações, sinal portador transmitido, constituído pelo conjunto de doze canais de banda lateral única, enviados pelo circuito de transmissão. **(V-627)**

AGP (Accelerated Graphics Port) – *Porta Gráfica Acelerada.*

(Ver: Accelerated Graphics Port). **(W-21)**

AI (Artificial Intelligence) – *Inteligência Artificial.*

Campo da informática que busca aperfeiçoar os computadores dando-lhes algumas características peculiares da inteligência humana, como a capacidade de entender a linguagem natural e simular o raciocínio em condições de incerteza. **(U-466)**

AIDS

Tipo de software que auxilia na execução de determinados procedimentos. **(U-713)**

Air exhaust – *saída de ar.*

Saída de ar com finalidade de refrigeração, encontrada em equipamentos eletrônicos. **(T-420)**

Air intake – *entrada de ar.*

Entrada de ar para refrigeração de equipamentos. **(T-420)**

Airflow – *fluxo de ar.*

Fluxo de ar necessário para refrigerar a máquina. **(P-161)**

Airliner

Canal ou circuito de comunicação aérea. **(A-2)**

AIX (Advanced Interactive eXecutive)

Versão do sistema UNIX fornecida pela IBM para suas estações de trabalho e PCs baseados nesse sistema. **(U-188)**

Alarm – *alarme.*

Sinal de aviso a um operador de equipamento da existência de uma falha ou qualquer outra situação anormal. **(V-117)**

Aldus

Aldus Corporation. Criadora do programa para o Macintosh que cria o *layout* de uma página do PageMaker. Lançado em 1985, o PageMaker foi um marco na editoração eletrônica, um termo criado pelo presidente da Aldus, Paul Braineid. **(A-97)**

Aldus PageMaker

Um dos principais programas de *layout* de páginas do mercado, disponíveis para computadores compatíveis com o IBM PC e Macintosh; excelente para a diagramação e composição de documentos como *newsletters*, brochuras, relatórios e livros. Lançado em 1985 para o Macintosh, o PageMaker

(Aldus Corporation) e a impressora Laserwriter da Apple deram origem à era da editoração eletrônica – um termo criado pelo presidente da Aldus Corporation, Paul Brainerd. (A-97)

Alert – *alerta*.

Um sinal do computador, indicando que algo requer a atenção do usuário. Pode ser uma mensagem de erro ou um aviso e, freqüentemente, aparece na forma de uma caixa de alerta, um som, ou palavras e imagens piscando. (W-17)

Alert port – *porta de alerta*.

Placa responsável por verificar e mandar mensagens de alerta. (T-422)

Alert time – *tempo de alerta*.

Tempo entre uma mensagem de alerta e outra. (T-422)

Algebra – *álgebra*.

(1) Investigação sobre as propriedades matemáticas dos números e da estrutura matemática que emprega símbolos.

(2) Conjunto unido de operações da forma $f: A \rightarrow A$, transformando elementos do produto cartesiano $A \times A \times \dots \times A$ (n termos). (T-26)

Algebraic manipulation – *manipulação algébrica*.

Processamento de expressões matemáticas utilizando símbolos que, a princípio não são numéricos, mas que representam quantidades e operações numéricas. (V-14)

Algebraic rule – *regra algébrica*. (V-14)

ALGOL (ALGOritmic Language) – *Linguagem Algorítmica*.

(Ver: Algorithmic Language). (V 235)

ALGOL

Abreviatura de linguagem algorítmica (*algorithmic language*) ou linguagem de orientação algébrica (*algebraic oriented language*). É uma linguagem de programação de nível elevado, utilizada para a resolução de problemas matemáticos ou científicos. Como linguagem simbólica de origem, precisa ser traduzida. Esta fornece meios para a definição de algoritmos, ou seja, de séries de declarações e exposições, que apresentam uma semelhança geral com fórmulas algébricas e expressões em inglês. ALGOL foi originariamente designada por IAL (*International Algebraic Language*), ou seja, linguagem algébrica internacional (LAI), tendo sido

divulgada na Europa ao mesmo tempo que o FORTRAN era divulgada nos Estados Unidos. (G-261)

ALGOL 68 – (TC 97) – *linguagem algorítmica 68*. Uma linguagem de programação aprimorada e extensiva, mais poderosa, apesar de menos complexa, para o ALGOL 60. Extensiva a várias áreas de aplicação. (V-235)

Algorithm – *algoritmo*.

Processo de cálculo ou de resolução de um grupo de problemas semelhantes em que se estipulam, com generalidade e sem restrições, regras formais para a obtenção do resultado ou da solução do problema com um número infinito de passos. (R-134)

Algorithmic – *algorítmico*.

(1) Pertinente ao processo de cálculo construtivo, geralmente empregado na solução de problemas que requerem um número finito de passos.

(2) Uma série de procedimentos utilizados para a resolução de um problema. (V-85)

Algorithmic Language (ALGOL) – *Linguagem Algorítmica*.

Uma linguagem aritmética, na qual os procedimentos numéricos são precisamente especificados para o computador numa forma padronizada. Esta linguagem, além de informar ao computador elementos numéricos precisos com os quais ele possa operar, tem ainda por finalidade ser facilmente compreensível por qualquer indivíduo. É o resultado de uma cooperação internacional para obter uma linguagem algorítmica padronizada. A *international algebraic language* foi a precursora de ALGOL. (V-8)

Alias – *nome alternativo, “alias”*.

Um nome alternativo para um membro do conjunto de dados particionados. (V-339)

Alias name – *nome alternado*.

Nome que é dado alternadamente a um arquivo em uso. (F-111)

Aliasing – *serrilhado*.

Efeito indesejável que ocorre quando a resolução do vídeo é insuficiente para minimizar a aparência descontínua em alguns elementos geométricos. (P-57)

Alignment – *alinhamento*.

Posicionamento de uma instrução, constante ou

dados, num limite inicial do espaço disponível da memória. Os limites de posicionamento inicial são estabelecidos pela máquina. (V-237)

Alki Seek

Utilitário capaz de buscar texto pelo nome, tipo, localidade, conteúdo, data, tamanho, atributos etc. (L-86)

All – todos.

Opção de linguagem. (D-526)

All files – *todos os arquivos.* (J-560)

Allocate – *alocar, atribuir, partilhar.*

(1) Atribuir localizações e endereços relativos, produzindo endereços absolutos. (U-278)

(2) Reservar o uso da memória para um programa. (V-74)

Allocation – *alocação.*

A parcela, divisão, local da memória, reservada para o armazenamento de dados, itens etc. (V-83)

Allocation area – *área de alocação.*

Área da memória na qual se pode reservar espaço para o armazenamento de dados. (V-477)

Allocation block – *bloco de alocação.*

Adjudicação dos blocos de dados a blocos específicos da memória. (R-133)

Allocation unit – *unidade de alocação.*

Unidade que busca na memória um local reservado para o armazenamento de dados, itens etc. (V-596)

Alongside

Distribuição de pontos (gráficos) por outro lado ou verso de tela. (D-629)

Alpha – *alfa.*

Termo empregado para designar os caracteres alfabéticos, diferenciando-os dos numéricos. (T-75)

Alpha/Beta testing – *teste Alfa/Beta.*

O teste Alfa é o teste realizado ainda na empresa, enquanto que o teste Beta é o teste realizado pelos distribuidores antes que o produto seja lançado ao público em geral. (N-6)

Alphabetic characters – *caracteres alfabéticos.*

Caracteres alfabéticos que correspondem às letras do alfabeto. (V-619)

Alphanumeric – *alfanumérico.*

(1) Relativo às letras e dígitos, podendo incluir caracteres de controle, espaçamento e símbolos especiais. (U-297)

(2) Uma contração de alfabético-numérico. (S-427)

Alphanumeric character – *caractere alfanuméricos.*

(1) Qualquer caractere que possa ser digitado, incluindo as letras de A a Z maiúsculas e minúsculas, os números de 0 a 9, sinais de pontuação e símbolos especiais do teclado. (E-81)

(2) Caracteres alfanuméricos, que correspondem aos valores entre 32 a 126 na tabela. (V-619)

Alphanumeric data – *dados alfanuméricos.* (D-529)

Alphanumeric keys – *teclado alfanumérico.*

Parte do teclado constituído por teclas de letras e números. (G-514)

Alphatron

Auxilia na criação de edição de som dentro da realidade virtual; capaz de suportar duas ou quatro fontes sonoras simultaneamente, podendo ser ligado lado a lado com muitas fontes sonoras que o usuário necessite. (L-77)

Alt

O mesmo que *Shift*. (V-666)

Alt key – *tecla Alt.*

Tecla do IBM-PC que, quando pressionada juntamente com outra tecla, modifica o significado da mesma. (U-46)

Alta Vista

Site no endereço <http://www.altavista.com>. da WWW (*World Wide Web*) que funciona como uma lista de endereços interativa. Nele, o usuário digita uma ou mais palavras-chave e um programa faz a busca de todos os *sites* em cujos nomes ou descrições ocorram as palavras procuradas. (W-1)

Alt-function key combination – *combinação de teclas Alt e teclas de função.*

Uma combinação de teclas usada pelos programas para ativar certa função predefinida. (H-129)

Alt-key combination – *combinação de teclas Alt e outra tecla.*

Uma combinação de teclas usada pelos programas para ativar certa função predefinida. (H-129)

Alter – *alterar.* (H-768)

Alter DBSpace – *alterar espaço no banco de dados.* (D-882)

Alter in place – *alterar*.

Metade de um ciclo, constituído de uma elevação completa e queda de tensão ou corrente em um sentido. (F-105)

Alternate – *alternar; alternativo*.

Desvio de uma operação, da via principal para uma outra via. (V-112)

Alternating Current (AC) – *Corrente Alternada*. Corrente elétrica que tem sua polaridade invertida periodicamente. (P-6)

Altitude limit – *limite de altitude*.

Altitude ideal para operações. (P-129)

ALU (Arithmetic and Logic Unit) – *Unidade de Aritmética e Lógica*.

Parte de um microprocessador responsável pela execução de cálculos e operações lógicas. (T-539)

Ambient temperature – *temperatura ambiente*. Temperatura ideal do ambiente do trabalho. (P-129)

Ambiguity – *ambigüidade*.

Duplo sentido numa expressão ou sentença. (D-157)

AMD (American Micro Devices)

Empresa fabricante de circuitos integrados para computadores. (T-436)

AMD K5 – *processador AMD K5*.

Processador com um *design* radical. Usando um verdadeiro RISC (*Reduced Instruction Set Computer*) de uma extraordinária velocidade central, trabalhos foram realizados para converter o complexo jogo de instruções do Intel X86 para o RISC operations (ROPS). A AMD desenvolveu um conjunto de ROPS único ou em combinação para emular o conjunto completo de instruções do X86 em hardware. (C-21)

American National Standard Code for Information Interchange (ASCII) – *Código Nacional Americano de Padrões para Intercâmbio de Informação*.

(Ver: ASCII). (V-433)

American National Standard Institute (ANSI) – *Instituto Nacional Americano de Padrões*.

Uma organização composta de produtores, consumidores, e grupo de interesses gerais, que estabelece os procedimentos pelos quais ela autoriza

a criação e manutenção voluntária de padrões industriais no Estados Unidos. (V-393)

America Online (AOL)

Um provedor de informação de Internet público, que começou oferecendo serviços por meio de interface gráfica para computadores Apple e Macintosh fora da Internet, e que se tornou o maior provedor do mundo de serviços na Internet. O endereço do assinante da AOL na Internet é *usuário@aol.com*, onde “usuário” é o nome de assinante. (W-1)

American Wire Gauge (AWG) – *Medida Americana de Cabos*.

Taxa do diâmetro de cabos; quanto menor o número, maior o cabo e, geralmente, maior a corrente que ele pode conduzir. (W-33)

AMI (Alternate Mark Inversion)

Um código de linha usado para linhas T1 e E1 que têm um mínimo de 12,5% de densidade, apresentando o sinal alternado entre polaridade positiva e negativa. (W-170)

Amiga – *computador Amiga*.

Família de microcomputadores produzida pela Commodore Business Machine, Inc. com base no microprocessador Motorola 68.000. Deixou de ser fabricado. (T-498)

Amount – *quantidade, montante*.

Medida de recursos físicos em sistemas computacionais. (V-664)

Ampère – *amper*.

Unidade de medida da corrente elétrica. (P-4)

Amplification – *amplificação*.

Acréscimo na magnitude de um sinal de transmissão de um ponto para outro. (I-74)

Amplifier – *amplificador*.

Um dispositivo capaz de amplificar um sinal, reproduzindo as características essenciais da onda original. (V-260)

Amplitude – *amplitude*.

A magnitude de uma voltagem ou forma de onda de uma corrente ou de um sinal. (V-260)

Amplitude modulation – *modulação por amplitude*.

Método de modulação no qual estados lógicos são convertidos em sinais de amplitudes diferentes. (L-192)

Anachronistic – *anacrônico*. (H-774)

Analog – *analógico*.

(1) Representação de quantidades numéricas por meio de variáveis físicas. Exemplo: translação, rotação, tensão.

(2) Em relação a computadores, sistemas físicos em que o desempenho de medidas produz informações relativas à classe de problemas matemáticos. (Contrasta com *digital*.) (V-267)

Analog computer – *computador analógico*.

(1) Um computador que apresenta as variáveis por analogia física.

(2) Um equipamento que trabalha com variáveis de modo contínuo, produzindo uma saída de quantidades físicas como fluxo, pressão, temperatura, posição angular e voltagem, por meio de circuitos elétricos. Em geral, é um equipamento que produz saídas analógicas para variáveis descontínuas. (V-96)

Analog device – *dispositivo analógico*.

Um mecanismo que representa números por quantidades físicas. Por exemplo, representa um comprimento por meio de um deslocamento contínuo. (E-341)

Analog line – *linha analógica*.

Linha analógica por onde passam os sinais analógicos em transmissão de dados. (H-150)

Analog signal – *senal analógico*.

Um sinal contínuo, sem variações significativas na voltagem e, conseqüentemente, em sua intensidade. (V-266)

Analog-to-digital & digital to analog converter – *conversor analógico para digital e digital para analógico*.

Dispositivo que permite conversão de sinais analógicos para digitais e vice-versa. (V-352)

Analog-to-digital converter – *conversor analógico-digital*.

Um adaptador que permite a um computador digital (como um IBM PC) aceitar a entrada de dados analógicos. (E-111)

Analogous input – *entrada analógica*. (V-699)

Analyse – *analisar*.

A investigação metódica de um problema. Para

isto, geralmente, divide-se o problema em várias etapas, facilitando assim seu melhor estudo. (V-14)

Analysar – *analisador*.

Dispositivo que, num monitor, permite o tratamento e a edição de dados. (I-327)

Analysis – *análise*.

Avaliação de uma situação ou problema, envolvendo sua revisão sob diversos aspectos ou pontos de vista. Costuma abranger detalhes como o controle do fluxo de processamento, de erros e os estudos de eficiência. (U-326)

Analysis tool – *ferramenta de análise*.

Programa auxiliar para testes de desempenho, verificação de dados e tomada de decisão. (R-400)

Analyst – *analista*

Aquele que faz análises. (V-713)

Analytic engine – *máquina analítica*.

Dispositivo concebido por Babbage em 1833, que utilizava cartões perfurados e tinha uma memória para armazenar os dados. Entretanto, nunca chegou a ser construído. (D-281)

Ancillary equipment – *equipamento autônomo*.

Equipamento que não se encontra sob o controle direto da unidade central de processamento e funciona sempre de forma independente. (T-344)

AND – *E*.

(1) Operador Lógico *E*, que tem a propriedade de: se *P* é uma declaração e *Q* idem, então *P* e *Q* é verdadeiro se ambas as declarações forem verdadeiras. (U-483)

(2) O mesmo que *operator AND*. (T-67)

ANDF (Architecture Neural Distribution Format) – *Formato de Distribuição de Arquitetura Neural*.

É uma VBI utilizada para distribuir software entre processadores do padrão OMI. (O-24)

Angle – *ângulo*.

Medida da mudança na direção; normalmente como afastamento de uma linha de referência. (L-77)

Angular momentum – *momento angular*.

A força resultante num sistema de alavancas. (K-161)

Animated GIF – *GIF animado*.

Uma das formas mais simples de animação de página de rede. A maioria das faixas vistas em páginas de rede são GIFs (*Graphics Interchange Format*) animados. O formato GIF89a de salvar gráficos permite salvar várias imagens de uma vez, e exibi-las pelos navegadores de rede uma após outra, criando a ilusão de movimento. (W-15)

Animated objects – *objetos animados*.

Figuras criadas via monitor com a finalidade de proporcionar movimentos das mesmas, como ocorre em desenhos animados. (L-80)

Animated presentation – *apresentação animada*. (J-502)

Animation – *animação*.

- (1) Simulação do movimento pela representação de uma série de imagens sucessivas na tela. (U-173)
- (2) Conjunto de frases que são sincronizadas no sentido de simular movimentos. (V-352)

Animation program – *programa de animação*. Programa que gera animações. (J-591)

Animation support – *suporte para animação*.

São recursos que permitem desenvolver animação em desenhos. (J-502)

Annotation – *anotação*.

Inclusão de comentários nos documentos com a finalidade oferecer maiores informações a quem os lê. (H-23)

Annotation symbol – *símbolo de anotação*.

Símbolo de fluxograma que permite a anotação de comentários em relação a algum procedimento junto ao corpo do mesmo. (J-461)

Announcement – *comunicação*. (A-8)

Annoyingly – *de modo importuno*. (H-773)

Anomalous – *anômalo, irregular*.

Anormal, contrário a regra. (V-725)

Anonymous FTP (Anonymous File Transfer Protocol) – *FTP (Protocolo de Transferência de Arquivos) Anônimo*.

Tipo de acesso a arquivos públicos de um computador remoto no qual o usuário utiliza a palavra *anonymous* (anônimo) como sua ID (identificação) de usuário e o seu endereço de correio eletrônico (*e-mail*) como senha para a entrada no sistema (*login*). (W-97)

ANSI (American National Standard Institute) – *Instituto Nacional Americano de Padrões*.

Organização formada por grupos da comunidade industrial e comercial dos Estados Unidos, dedicada ao desenvolvimento de normas de produção e comunicações. (U-138)

ANSI code – *código ANSI*.

Código padronizado pela American National Standard Institute (Instituto Nacional Americano de Padrões). (R-224)

ANSI ESCAPE sequences – *seqüências ESCAPE ANSI*.

Seqüências-padrão utilizadas em PCs para, por exemplo, movimentar o cursor na tela ou modificar cores no monitor. Essas seqüências sempre começam com o caractere ESC e o colchete abrindo ([). (L-202)

ANSI standard – *padrão ANSI*.

Padrão do Instituto Nacional Americano de Padrões para os comandos de TURBO C. (R-115)

ANSI.SYS

Um *drive* de dispositivo que pode ser instalado opcionalmente por usuários em computadores baseados no MS-DOS com a finalidade de permitir o uso de comandos ANSI (seqüência ESCAPE) para controlar o console (tela e teclado). (F-5)

Answer – *resposta; responder*.

Pode-se responder a uma chamada telefônica recebida ou não; para não responder temos que dar um comando dizendo que não. (S-62)

Answer modem – *modem de resposta*.

Modem que atende a uma ligação telefônica. (R-383)

Answer tone – *sinal de resposta*.

Sinal de uma linha telefônica pronta para o uso. (R-366)

Answerback – *resposta*.

A resposta de um terminal para um controle de sinais remotos. (V-439)

Anti-glare – *anti-reflexivo*. (J-589)

Anti-glare surface – *superfície anti-reflexiva*. (J-589)

Anti-reflective – *anti-reflexivo*.

Qualidade que alguns monitores têm de não refletir a luz incidente, melhorando a visualização da tela. (O-69)

Anti-static – *antiestático*.

Relativo a produtos que evitam a formação de eletricidade estática que pode danificar equipamentos de informática. (N-6)

Anti-viral – *antivírus*.

Relativo a programa contra vírus no computador. (V-745)

Anti-virus software – *software antivírus*.

Um programa que é escrito especificamente para localizar e remover vírus prejudiciais ao computador. Estes programas têm que ser atualizados constantemente à medida que novos vírus se tornam conhecidos. (W-1)

Antitrust – *antitruste*. (A-47)

Antivirus – *antivírus*.

Programa que permite identificar e eliminar programas viróticos que tentem infiltrar-se no sistema. (V-538)

Antivirus program – *programa antivírus*.

Um programa para detecção e remoção de vírus em computadores. (W-20)

Antivirus software – *software antivírus*.

(Ver: Anti-virus software). (W-1)

Anybus – *barramento geral*.

Determinação para um barramento que não foi especificado em sua função. (V-501)

AOL (America Online)

(Ver: America Online). (N-7)

API (Appllication Program Interface) – *Interface de Programas Aplicativos*.

(1) Conjunto de rotinas que os programas aplicativos utilizam para requisitar e obter os serviços de nível mais baixo oferecidos pelo sistema operacional do computador. (U-140)

(2) Linguagem de aplicação formalmente definida, que age como *interface* ao programa de controle do sistema IBM, ou programa produto, e seu usuário. (R-403)

APL (A Programing Language)

Linguagem de programação de alto nível adequada a aplicações científicas e matemáticas; utiliza-se de letras gregas e exige um monitor capaz de exibi-las. Usada originalmente em *mainframes* IBM, a APL foi portada para computadores compatíveis com IBM-PC. (U-578)

APM (Advanced Power Management) – *Gerenciamento de Potência Avançado*. (L-18)

APP (APPLication) – *aplicativo*.

Um programa que ajuda o usuário a executar uma tarefa em particular, tal como processador de texto, planilha ou banco de dados. (O-110)

APPC (Advanced Program-to-Program)

Protocolo criado pela IBM como parte do SNA, com a finalidade de permitir que programas aplicativos executados em computadores diferentes se comuniquem e troquem dados diretamente. (U-205)

Append – *acrescentar, juntar, anexar*.

(1) Incluir dados no final de um arquivo ou de um banco de dados. No gerenciamento de banco de dados, por exemplo, acrescentar um registro é incluir um novo registro, que é colocado depois de todos os registros existentes (preservando a ordem cronológica da entrada de dados). (E-170)

(2) Adiciona novos registros no fim do arquivo ativo. (V-614)

APPEND BLANK

Comando que insere um registro em branco no arquivo em uso. (D-696)

APPEND command – *comando APPEND*.

Comando utilizado para especificar um caminho de busca para arquivos de dados. (U-722)

Appendage – *suplemento*.

Parte anexa, acessória ou acrescentada. (F-115)

Appending – *anexação, junção*.

Junção das partes de um programa. (R-311)

Appexpert

Acelera a criação de um aplicativo, gerando um código básico, de acordo com as especificações requeridas. (A-60)

Apple's DAL (Apple's Data Access Language)

– *Linguagem de Acesso de Dados Apple*.

Linguagem destinada a banco de dados em microcomputadores Macintosh. (E-65)

Apple's System 7

Sistema operacional utilizado nos microcomputadores Macintosh. (Ver: System 7). (E-65)

Apple – *Apple*.

(1) Microcomputador fabricado pela Apple Computer Inc. de grande êxito comercial. Uma das

razões desse êxito é o emprego do VisiCALC (programa desenvolvido originalmente para utilização nesse equipamento).

(2) Microcomputador de bits que utiliza a unidade central de processamento 6502. Foi um dos responsáveis pela popularização dos microcomputadores de uso pessoal. (V-194)

Apple Computer, Inc.

Um dos principais fabricantes de computadores com sede em Cupertino, CA. Fundada por Steve Wozniak e Steve Jobs em 1976, a Apple Computer nasceu das atividades dos aficionados por computador da Baía de São Francisco para se tornar uma das maiores empresas dos Estados Unidos. O computador Apple I foi desenvolvido para amadores e se tornou um equipamento viável e operacional. (U-487)

Apple header file – *arquivo de cabeçalho Apple (padrão Macintosh)*. (K-163)

Apple II

Série de microcomputadores de 8 bits desenvolvida pela Apple Computer, que pode ser usada na linha Apple Computer, baseada no microprocessador 6502 da MOS Technology. (U-487)

Apple laser writer – *impressora a laser Apple*. (I-385)

Apple Macintosh – *Macintosh da Apple*.

Microcomputador da Apple Computer que utiliza como unidade central de processamento um microprocessador 68000 de 16/32 bits da Motorola, muito usado em aplicações gráficas. (O-66)

Applet – *miniaplicativo*.

(1) Programa pequeno ou médio que executa uma tarefa específica.

(2) Um miniprograma escrito na linguagem de programação Java incorporado em uma página escrita em HTML (*Hypertext Markup Language*) que, ao ser transferido por *download*, é executado pelo navegador de rede. (W-1)

AppleTalk

Um padrão de rede local desenvolvido pela Apple Computer, Inc. O AppleTalk é capaz de interligar até 32 computadores Macintosh, equipamentos compatíveis com o IBM PC e periféricos – como impressoras a laser. (S-75)

Application's ctrl menu – *menu de controle de aplicações*. (G-563)

Application's edit menu – *menu de edição de aplicações*. (G-564)

Application's exit – *saída de aplicações*. (G-565)

Application's file menu – *menu de arquivos de aplicações*. (G-565)

Application – *aplicação, aplicativo*.

(1) Programa de computador cuja finalidade é facilitar a realização de um trabalho específico pelas pessoas. Dependendo dos objetivos com os quais foram escritos, podem manipular textos, números, gráficos ou ambos. (U-84)

(2) Conjunto de atividades específicas afins a que se dedica um computador. Podem ser de natureza técnica, comercial, científica, administrativa, de gestão etc. Subdividem-se, principalmente, em aplicações de cálculo, que exigem do computador uma notável capacidade de cálculo, e em aplicações de processamento de dados, em que a qualidade mais importante é a capacidade do computador para o tratamento e manipulação dos dados.

(3) Problema específico para cuja solução são aplicados os recursos do computador e equipamento anexo. (E-154)

(4) Um sistema ou um problema no qual, para sua solução é aplicado o computador. (V-82)

Application cell – *célula de aplicação*.

Uma categoria básica da macrocélula que realiza uma tarefa específica orientada à aplicação. (O-24)

Application icon – *ícone de aplicativos*.

Um gráfico que representa um programa a ser executado. (G-547)

Application layer – *camada de aplicação*.

Camada dos padrões de rede que incorpora os serviços fornecidos aos usuários em nível de aplicações; é a sétima camada e a mais alta criada pela ISO. (U-68)

Application management – *(ISO) gerência de aplicação*.

Em comunicação de dados, e tratando-se de interconexão de sistemas abertos, são funções no “nível (camada) de aplicações”. (H-326)

Application package – *pacote de aplicativos*.

Um aplicativo composto de um ou mais programas dedicados a uma tarefa específica. (J-3)

Application program – *programa aplicativo*. Programa escrito pelo usuário e aplicável na solução de seu próprio serviço. (R-48)

Application Program Interface (API) – *Interface de Programa de Aplicação*.

A linguagem de aplicação formalmente definida, que age como interface para o programa de controle do sistema IBM ou programa produto e seu usuário. (V-72)

Application software – *software aplicativo*. Programas e rotinas que abordam problemas específicos do usuário. (R-130)

Application window – *janela de aplicação*. Janela que contém a área de trabalho e o menu. (G-547)

Applications – *aplicações, aplicativos*. Um programa de computador cuja finalidade é facilitar a realização de um trabalho específico pelo usuário. (E-139)

Applications programmer – *programador de aplicativos*. (D-478)

APPLY – *aplicar*. Palavra reservada em COBOL, para especificar técnicas de I/O (entrada/saída). (V-82)

Approach – *aproximação*. Trata-se da aproximação de uma linha elétrica e de uma linha de telecomunicações. Devido às suas posições relativas aos efeitos eletromagnéticos exercidos pela linha elétrica sobre a linha de telecomunicações, provoca sérias interferências na segunda, perdendo-se a qualidade e a segurança das informações transmitidas. (V-239)

APX (Attached Processor eXecutive) – *Processador Executivo Agregado*. Processador desenvolvido pela Intel para acoplamento a outros processadores a fim de aumentar o desempenho. (B-73)

Archie Termo que deriva da palavra *Archive*. Um programa que permite ao usuário encontrar arquivos na Internet que possam ser transferidos para seu próprio PC. O Archie busca arquivos na Internet e fornece uma lista de todos os locais, do tipo ou do nome do arquivo desejado. O arquivo requerido pode, então, ser transferido por FTP. (W-94)

Architecture – *arquitetura*. Especificação de um sistema de processamento em um nível geral, incluindo a descrição desde o ponto de vista da programação (do usuário), do conjunto de instruções e da conexão com o usuário, da organização e tratamento da memória, do controle das operações de entrada/saída etc. (V-89)

Archival – *arquivamento*. (E-495)

Archive – *arquivo*. Uma cópia de um ou mais registros, ou uma cópia de um banco de dados que está salvo, para referências futuras ou para propósitos de recuperação no caso dos dados originais estarem danificados ou perdidos. (V-398)

Archiving – *arquivamento*. A manutenção de arquivos de recuperação (*backup*) por um determinado instante de tempo. (S-322)

ARCnet Uma rede local de alta velocidade desenvolvida pela *Data Point Corporation* e amplamente usada em aplicações de automação de escritórios. (E-91)

Area – *área*.
(1) Porção ou parte de um sub-bloco.
(2) Espaço reservado na memória para fins específicos. (V-111, 231).

Area chart – *gráfico de áreas*. Um tipo de gráfico profissional que usa sombreados ou outros recursos de destaque para enfatizar visualmente a diferença entre a linha que conecta uma série de pontos de dados e a linha que conecta uma outra série de pontos de dados. (E-2)

Area graph – *gráfico de áreas*. Tipo de gráfico estatístico usado em planilhas de cálculo. Sinônimo de *area chart*. (T-492)

AREAS – *áreas*. Palavra reservada da linguagem de programação COBOL. (D-385)

Argument – *argumento*.
(1) Uma variável independente. Ex.: Numa tabela é o número que identifica a posição de um determinado valor; ou em uma função matemática, a variável que, quando substitui um certo valor, determina o valor da função. (V-232)
(2) Palavra, frase ou número digital na mesma linha de um comando ou instrução, com a fina-

lidade de restringir, aprofundar ou modificar a sua definição. O comando atua sobre o argumento. (U-570)

Argument list – *lista de argumentos.*

(1) Um conjunto (série) de argumentos.

(2) Em PL/1, uma lista entre parênteses de um ou mais argumentos, separados por vírgula, seguindo o nome da constante, de uma variável, ou nome genérico ou de uma função. (V-129)

Argument string – *cadeia de argumentos.*

Nome de um programa em sua linha de comando já transformada em uma seqüência lógica de códigos ASCII. (N-125)

Arithmetic and Logic Unit (ALU) – *Unidade de Aritmética e Lógica.*

A unidade (hardware) de um sistema central de processamento de dados que executa as operações lógicas e aritméticas. (E-418)

Arithmetic and logical operation – *operação lógica e aritmética.* (D-333)

Arithmetic constant – *constante aritmética.* (D-37)

Arithmetic conversion – *conversão aritmética.*
Conversão de uma unidade aritmética; exemplo: binário para decimal. (V-687)

Arithmetic expression – *expressão aritmética.*
Qualquer combinação de nomes de dados, literais numéricos, constantes figurativas e nomes de funções aritméticas unidos entre si por operadores aritméticos, de maneira que a expressão, em seu conjunto, possa ser reduzida a um só valor numérico. (D-37)

Arithmetic instruction – *instrução aritmética.*
Instrução de uma linguagem que realiza operações aritméticas. (T-142)

Arithmetic Logical Unit (ALU) – *Unidade de Aritmética e Lógica.*

O mesmo que *Arithmetic and Logic Unit*. (Ver: Arithmetic and Logic Unit). (D-30, 574)

Arithmetic operation – *operação aritmética.*
Qualquer um dos cálculos fundamentais realizados pela aritmética. (J-6)

Arithmetic operator – *operador aritmético.*
Denominação que recebem os operadores de prefixo + e – e os operadores de infixo +, –, *, / e ** (PL/I, FORTRAN e COBOL). (D-38)

Arithmetic program – *programa aritmético.*

Programa que faz cálculos matemáticos, logo contém instruções como ADD, SUBTRACT, DIVIDE, MULTIPLY, exemplo FORTRAN. (N-149)

Arithmetic shift – *alternância matemática.*

Uma operação de mudança que preserva o valor do bit de sinal (+ à esquerda). (N-224)

Arithmetic unit – *unidade aritmética.*

(1) A parte do hardware do computador na qual são realizadas as operações aritméticas e de lógica. A unidade aritmética geralmente é constituída de um acumulador, alguns registradores especiais para o armazenamento dos operandos e resultados, suplementados por circuitos de deslocamento e seqüenciação que executam operações de multiplicação, divisão e outras operações desejadas.

Sinônimo de: ALU.

(2) A parte do computador que realiza operações aritméticas e operações a elas relacionadas. (T-116)

Arithmetic-Logic-Unit (ALU) – *Unidade de Aritmética e Lógica.*

Parte do hardware do computador na qual são realizadas as operações aritméticas e de lógica. O mesmo que *Arithmetic and Logic Unit*. (D-574)

Arithmetical Logical Unit – *Unidade de Aritmética e Lógica.*

Parte ou órgão da unidade central de processamento que tem a seu cargo a execução de operações aritméticas e lógicas com os dados. Abreviado como ALU. O mesmo que *Arithmetic and Logic Unit*. (V-101)

ARJ

(1) Programa de compressão de arquivos, desenvolvido por Robert K. Jung, disponível para o MS-DOS e outros computadores. É muito popular ao lado do PKZip, na Internet.

(2) Extensão que indica arquivo compactado pelo programa de compressão ARJ. (W-52)

Arm – *braço.* (H-484)

ARP (Address Resolution Protocol) – *Protocolo de Resolução de Endereço.*

(Ver: Address Resolution Protocol). (W-48)

ARPA (Advanced Research Projects Agency) – *Agência para Projetos de Pesquisa Avançada.*
Agência de projetos de pesquisa avançada do

Departamento de Defesa dos EUA que suporta a rede de computadores de reserva compartilhada. (N-195)

ARPANet (Advanced Research Projects Agency Network) – *Rede da Agência para Projetos de Pesquisa Avançada.*

(Ver: Advanced Research Projects Agency Network. (W-26)

Array – *arranjo, organização, matriz.*

(1) Uma série de itens organizados seguindo uma sequência minimizada;

(2) Uma série de itens de dados arrumados em uma configuração significativa, ou uma coleção ordenada de elementos de dados, todos com o mesmo atributo. (V-83)

Array format – *formato de arranjo.* (V-14)

Array-processor – *processador de matriz.*

Processador que possui uma arquitetura especialmente projetada para processar ordenamento de números. A arquitetura inclui vários processadores que trabalham de forma simultânea e manipulam cada elemento do ordenamento, de tal forma que uma só operação possa aplicar-se em paralelo a todos os elementos. Para obter-se o mesmo efeito num processador convencional, deve-se aplicar a operação a cada elemento, de forma sequencial, tornando o processo muito mais lento. (G-303)

Arrow – *seta.*

Geralmente referenciado às teclas de direção do teclado. (I-286)

Arrow keys – *teclas de seta.*

Conjunto de teclas com figuras formadas por setas que, quando pressionadas, movimentam o cursor para o sentido da figura, ou seja, para a direita, para a esquerda, para cima e para baixo. (R-255)

Article – *artigo.*

(1) Relato em um jornal ou revista (impressa ou eletrônica).

(2) Uma contribuição para um grupo de discussão da Usenet, que pode ser enviada por meio de correio eletrônico. (W-1)

Artificial Intelligence (AI) – *Inteligência Artificial.*

A capacidade de um dispositivo de realizar funções que são normalmente relacionadas com a inteligência humana. (V-347)

Artwork – *obra ou trabalho de arte.*

Trabalho gráfico ou imagens que devem ser impressas. (A-54)

Ary

Sinônimo de armazenamento de dados num arquivo. (B-144)

AS/400

Linha de computadores lançada pela IBM e distribuída no Brasil pela Itautech. (J-679)

ASCENDING – *crescente.*

Palavra reservada da linguagem COBOL. (D-560)

ASCII – *Código Nacional Americano de Padrões para Intercâmbio de Informação.*

Abreviatura de *American National Standard Code for Information Interchange*, X 3.4.1968. Um código de nível 8 (7 bits de paridade) desenvolvido por um subcomitê da USASI (*United States of America Standards Institute*). Este código foi desenvolvido com a finalidade de padronizar as comunicações americanas e, a longo prazo, substituir os diversos códigos até então utilizados em processamento de dados. (V-213)

ASCII character – *caractere ASCII.*

Um conjunto de caracteres composto apenas dos 128 caracteres existentes no padrão ASCII original. (G-385)

ASCII coded character – *caractere de codificação ASCII.*

Um esquema de codificação que atribui valores numéricos às letras, números etc. (G-70)

ASCII extended character – *caractere ASCII estendido.*

Código ASCII que utiliza 8 bits (o ASCII normal utiliza 7 bits), com capacidade de prover 256 diferentes caracteres, inclusive aqueles necessários para gráficos. (S-428)

ASCII file – *arquivo ASCII.*

Arquivo de documentos que utiliza o formato de texto denominado ASCII, reconhecido universalmente. Os arquivos ASCII podem conter caracteres, espaços, sinais de pontuação, *carriage returns* e, em certos casos, marca de tabulação e de final de arquivo, mas nenhuma informação de texto. (V-11)

ASCII text editor – *editor de texto ASCII.*

Editor de arquivo de documento que utiliza o for-

mato de texto denominado ASCII (*American Standard Code for Information Interchange*), reconhecido universalmente. Os arquivos ASCII podem conter caracteres, espaços, sinais de pontuação, *carriage returns* (CRs) e, em certos casos, marcas de tabulação e de final de arquivo, mas nenhuma informação de formatação de texto. **(K-122)**

ASCII textfile – *arquivo-texto em ASCII.*

Arquivo de dados que contém somente caracteres especiais e alfanuméricos que pertencem ao conjunto de caracteres ASCII. **(N-7)**

ASCTIME (ASC TIME) – *hora no formato ASCII.*

Comando em C que serve para converter a data e a hora para o formato chamado ASCII. **(Q-52)**

ASIC (Application Specific Integrated Circuit) – *Circuito Integrado de Aplicação Específica.*

Circuito integrado produzido para executar uma função específica com pequena margem de flexibilidade de uso. **(R-415)**

ASIN

Função da linguagem C que calcula o seno de um ângulo dado. **(U-576)**

ASM

Normalmente a extensão de nome de arquivo do MS-DOS que é associada a um arquivo que contém código-fonte em linguagem Assembly. **(J-547)**

ASP (Association of Shareware Professionals) – *Associação de Profissionais de “Shareware”.*

Organização de programadores fundada em 1987 com objetivos comuns; *shareware* são programas de distribuição gratuita, devendo ser registrados após certo tempo de uso. **(N-7)**

ASP system – *sistema ASP.*

Extensão do sistema operacional do S/360 que aduz um incremento da automatização das operações do computador nas instalações de multiprocessamento de grande porte. **(D-109)**

Aspect ratio – *relação entre os eixos.*

A proporção da altura da tela de um monitor ou televisor em relação à sua largura. **(W-62)**

Assemble – *montar.*

Traduzir instruções Assembly em linguagem de máquina. **(V-318)**

Assembled – *montado.*

Refere-se à montagem de um bloco de dados de comunicação. **(R-345)**

Assembler

(1) Programa de computador usado para montagens; traduz um programa-fonte em código simbólico para um programa-objeto em linguagem de máquina, fazendo a correspondência de um-para-um entre as instruções e atribuindo posições de memória a endereços simbólicos. **(F-63)**

(2) Um programa de computador que converte instrução de linguagem Assembly em código-objeto. **(V-510)**

Assembler language – *linguagem Assembler.* **(D-866)**

Assembler language program – *programa em linguagem Assembler.*

Programa de linguagem orientada para máquina, cujas instruções têm geralmente uma correspondência de um-para-um com as instruções de máquina, e que pode permitir facilidades tais como o uso de macroinstruções. Para ser executada pelo computador, necessita passar pela fase de montagem (Assembly) através de um montador (Assembler) que traduz suas instruções para as instruções de máquina, diretamente executáveis pelo computador. **(F-150)**

Assemblies – *assembléias.* **(H-614)**

Assembling – *montagem.*

Preparação de um programa em linguagem de máquina a partir de um programa escrito em codificação simbólica, mediante a substituição de códigos de operação simbólicos por absolutos, e de endereços simbólicos por endereços absolutos ou relocalizáveis. **(D-122)**

Assembly

(1) Linguagem de baixo nível na qual cada instrução corresponde diretamente a uma única instrução de máquina, ou seja, é específica para cada processador. Esta linguagem propicia um controle preciso sobre o computador, além de ser veloz. **(U-311)**

(2) A operação e tradução que são efetuadas sobre uma linguagem simbólica de programação, para produzir um programa equivalente traduzido em linguagem de máquina. **(D-925)**

(3) Saída produzida pelo montador assembler. **(V-151)**

Assembly code – *código Assembly.*

Código produzido pelo montador assembler. **(D-478)**

Assembly language – *linguagem Assembly*.

(1) Uma linguagem orientada para computador cujas instruções são normalmente de correspondência de uma-para-uma com as instruções de computador, e pode prover facilidades com a utilização de macros.

(2) Uma linguagem de programação de computador composta de instruções e declarações. (V-151)

Assembly language program – *programa em linguagem Assembly*.

Recebe dados simbólicos como entrada e produz instruções de máquina. (D-478)

Assembly program – *programa Assembly*.

Programa de computador que opera com dados simbólicos de entrada para produzir, a partir desses dados, instruções de máquina mediante a realização de funções, tais como a tradução de códigos de operação simbólicos a instruções de funcionamento do computador, a atribuição de posições de memória a instruções sucessivas ou cálculo de endereços absolutos a partir de endereços simbólicos. Geralmente, um programa de montagem traduz, um a um, os códigos simbólicos de entrada para instruções de máquina e produz, como saída, o mesmo número de instruções ou constantes que foram definidos nos códigos simbólicos de entrada. (E-212)

Assembly system – *sistema Assembly*. (J-575)

Asset – *total de bens; características gerais*.

(1) Bens imobilizados de uma companhia;

(2) Características gerais de um programa. (J-605)

Assign – *atribuir, assinalar, designar*.

(1) Designar as unidades de processamento que deverão operar durante a execução de um determinado serviço. (v-198)

(2) Comando utilizado para atribuir uma letra de *drive* diferente a um *drive* de disco ou subdiretório. (U-722)

Assign priorities – *atribuir prioridades*. (I-328)

Assigned – *atribuído*.

Valor atribuído a uma variável. (T-621)

Assigning – *atribuição*. (D-861)

Assignment – *atribuição, assinalação*.

(1) Ação de atribuir ou adjudicar o valor de uma variável (PL/1).

(2) Assinalar ou designar equipamento para operar num determinado serviço. (V-240)

(3) Relações entre aplicações e unidades lógicas e físicas de um sistema de computação. (U-636)

Assignment operation – *operação de atribuição*. (Ver: Assignment). (D-174)

ASSIGNMENT operator – *operador de atribuição*.

Comando básico de programação que atribui um valor ou uma cadeia de caracteres ou um caractere a uma variável. (K-15)

Assignment statement – *instrução de atribuição, de associação*.

(1) Em linguagens de alto nível, uma declaração usada para ligar variáveis. (K-10)

(2) Variável aritmética ou lógica, ou elemento de matriz seguido do sinal de atribuição (frequentemente o sinal de igual) que, por sua vez, é seguido de uma expressão aritmética ou lógica. (D-37)

Assistant agent – *agente auxiliar*.

Variedade de agente que tem um poder maior por não necessitar de um *feedback* (retorno, resposta) direto do usuário. (O-32)

Associative array register – *registro associativo de “arrays”*.

Nos sistemas dotados de memória virtual, dispositivo físico especial de funcionamento muito mais rápido que a memória real, que tem por finalidade acelerar a tradução de endereços. (F-11)

Associative register – *registro associativo*.

Registro especial que contém os endereços virtuais traduzidos mais recentemente e seus endereços de células de página associadas. É utilizado pelo dispositivo de tradução dinâmica de endereços para evitar a tradução completa desses endereços. (D-120)

Associative storage – *armazenamento associativo*.

Um equipamento de armazenamento no qual as localizações são identificadas por meio do seu conteúdo e não por seus nomes ou posições. (E-508)

Associativity – *associatividade*.

Relação que o operador mantém com a variável dependente do operador da linguagem C. (D-505)

Assortment – *classificação, organização, arranjo*. Arranjo ordenado de dados num arquivo específico. (B-123)

Asterisk – *asterisco*.

O caractere (*) utilizado pela grande maioria das aplicações e linguagens de programação com a finalidade de indicar a multiplicação. No MS-DOS, OS/2 e em outros sistemas operacionais, o asterisco é um curinga que pode servir como substituto de um ou mais caracteres consecutivos, que indica uma totalidade. **(I-376)**

Asymmetric Digital Subscriber Line (ADSL) – *Linha Digital Assimétrica de Assinantes*.

Tecnologia pela qual a transmissão de dados do servidor para o cliente, embora feita por linhas telefônicas normais, é muito mais rápida do que a transmissão do cliente para o servidor. Este tipo de conexão é vantajosa tanto para aplicativos, quanto para interações de TV e vídeo, pois a quantidade de dados que o servidor envia é muito maior do que a enviada pelo cliente. A ADSL usa uma faixa que não é usada pela voz, de modo que dados e voz podem ser transmitidos ao mesmo tempo. **(W-22)**

Async communication – *comunicação assíncrona*.

Uma forma de transmissão de dados na qual as informações são enviadas caractere a caractere, com intervalos de tempo variáveis entre os caracteres, empregada geralmente, nas comunicações por meio de modems. **(J-554)**

Asynchron gateway – *porta assíncrona*.

Porta que efetua a transmissão de dados de modo assíncrono. **(R-180)**

Asynchronous – *assíncrono*.

(1) Relativo à diferença de tempo indicativa de que o sinal de um resultado de operação depende do total término da execução da mesma.

(2) Fora de tempo regular de relacionamento: inesperado ou imprevisível com respeito à execução de uma instrução de programa. **(V-87)**

(3) Método de comunicação em que os caracteres são transmitidos um a um mediante a linha de comunicação. Define uma operação que se desenrola independente de sincronismo. **(U-687)**

Asynchronous block I/O function – *função de bloco de entrada e saída assíncrona*. **(D-886)**

Asynchronous modem – *modem assíncrono*.

Dispositivo modulador/demodulador de transmissão assíncrona da dados. **(R-152)**

Asynchronous op. of I/O channel – *operação assíncrona de canal de entrada e saída*.

Ligação entre processador e periférico, permitindo a transferência de dados. **(J-348)**

Asynchronous operation – *operação assíncrona*. Operação que ocorre fora de um tempo regular ou previsto para um evento específico. **(S-157)**

Asynchronous receiver/ transmitter – *receptor/transmissor assíncrono*.

Receptores que utilizam o padrão de comunicação assíncrono, ou seja, a recepção dos bits de dados não é sincronizada por pulsos especiais; os bits são recebidos uns após os outros, e, por meio de um bit de início e um bit de fim, o receptor sabe respectivamente o início e o fim de cada unidade de dados. **(U-482)**

Asynchronous signal – *sinal assíncrono*.

Sinal sem relação regular de tempo, inesperado ou imprevisível a respeito da execução das instruções do programa. **(V-357)**

Asynchronous terminal emulator – *emulador de terminal assíncrono*.

Característica de um sistema de simular um canal de comunicação assíncrono. **(K-5)**

Asynchronous to synchronous conversion – *conversão assíncrono-para-síncrono*.

É a conversão do modo de transmissão em que cada caractere de informação é individualmente sincronizado. É feita para mensagem inteira. **(H-149)**

Asynchronous Transfer Mode (ATM) – *Modo de Transferência Assíncrono*.

Um protocolo de rede projetado para transportar dados de multimídia com alta confiabilidade e velocidade. Alguns ISPs usam o ATM como o protocolo para seu suporte principal. **(W-12)**

Asynchronous transmission – *transmissão assíncrona*.

Forma de comunicação dos dados em que os bytes são enviados, sequencialmente, através dos canais de comunicação. **(R-369)**

AT command mode – *conjunto de comandos AT*. Conjunto de comandos, inicialmente concebido para os modems Hayes, mas que atualmente constitui o padrão para comandos de modem. **(L-192)**

AT command set – o mesmo que “*AT command mode*”. (N-8)

AT compatibles – *compatíveis AT*.

Computadores que possuem a mesma linha de fabricação do AT. (M-31)

AT END

Cláusula em COBOL usada quando fim de arquivo. (D-534)

AT IBM/PC (IBM Personal Computer Advanced M300 Technologies)

Computador baseado no microprocessador Intel 80286. Lançado em 1984. O AT melhorou significativamente o desempenho dos PCs e XTs. (U-542)

AT&T

Versão do sistema operacional UNIX fornecida pela AT&T e outras empresas. (H-401)

AT-compatible keyboard – *teclado compatível com o AT*.

Teclado compatível com a linha AT. O teclado de 84 teclas do *IBM Personal Computer* foi uma tentativa de melhorar o teclado do IBM PC original, que apresentava um *layout* diferente do padrão utilizado nas máquinas de escrever. (M-31)

AT (Advanced Technology) – *tecnologia avançada*. (V-674)

ATAN

Função da linguagem C que calcula a tangente de um ângulo dado. (U-576)

ATAN 2

Função da linguagem C que calcula a tangente de um ângulo e retorna o quadrante onde ele se encontra. (U-576)

Atari

Família de microcomputadores fabricados pela Atari Inc. (T-502)

ATEXIT (AT EXIT) – “*ao final*”, “*na saída*”.

Comando em C que registra as funções que devem ser executadas logo após o fim do programa. (Q-46)

ATI

Uma tecnologia de placas de vídeo. (W-86)

ATM (Advanced Text Management) – *Gerenciamento de Textos Avançados*. (T-477)

ATM (Asynchronous Transfer Mode) – *Modo de Transferência Assíncrona*.

(Ver: Asynchronous Transfer Mode). (W-12)

ATOF (Alphanumeric TO Float) – “*Alfanumérico PARA Flutuante*”.

Função em C para converter uma sequência alfanumérica em uma sequência numérica de precisão dupla, que está apontada pelo ponteiro. (Q-43)

ATOI

Converte uma *string* para um inteiro. (N-258)

ATOL

Converte uma *string* para um *long*. (Q-43)

Atomic integrity – *integridade atômica*. (D-875)

ATS (Administrative Terminal System) – *Sistema de Terminal Administrativo*.

Um sistema no qual terminais são conectados por linhas de comunicação de transmissão/recepção a um computador, sob o controle de um programa que permite a um digitador digitar o texto em um computador, corrigir e revisar o texto e obter resultado correto na saída. (V-190)

Attach – *conectar, anexar, agregar*.

(1) Em programação, criar uma tarefa que pode ser executada assincronamente com a execução do código da linha principal. Associar eventos, gerando mensagens, ou orientando a execução para áreas específicas, de acordo com os resultados de verificações. (R-415a)

(2) Microinstrução que faz com que o programa de controle crie uma nova tarefa e indique o ponto de entrada que ficará com o controle quando a tarefa estiver ativa. (R-174)

Attached – *conectado, anexado, agregado*.

Situação de um terminal de computador quando este está ligado a um servidor de serviços. (T-232)

Attached processor – *processador agregado*.

Um processador que não tem capacidade de operações de entrada e saída. (V-331)

Attached tasks – *tarefas agregadas*.

Blocos de controle de tarefas criados e apresentados ao supervisor. (D-202)

Attached to – *conectada*. (V-733)

Attachment – *conexão, acoplamento; arquivo anexado (Internet)*.

(1) Conexão ou acoplamento de um ou mais dispositivos físicos (máquinas) entre si. (V-146)

(2) Em terminologia de Internet, um arquivo incluído em uma mensagem de correio eletrônico.

Attempt – *tentativa*.

Tentativa de recuperação e de atualização. (R-336)

Attention – *atenção; interrupção de atenção*.

Um evento ou programa que provoca uma mensagem de aviso ou atenção. (S-166)

Attenuation – *atenuação*.

O enfraquecimento de um sinal à medida que se afasta de seu ponto de origem, por exemplo, a degradação (distorção) de um sinal digital num cabo de rede ou redução da amplitude de um sinal elétrico sem que haja uma modificação considerável na sua forma de onda (o conteúdo da informação). A atenuação é medida em decibéis e pode ser um efeito indesejável nos caso em que um sinal é transmitido ao longo de um cabo muito extenso e perde a força. (E-60)

ATTN (ATTentioN) – *atenção*.

Procedimento que provoca uma interrupção na CPU para chamar a atenção do operador. (I-334B)

ATTRIB (ATTRIBute) – *atribuir*.

Uma característica de uma unidade de dados. (F-141)

Attribute – *atributo, característica; atribuir*.

(1) Características dos arquivos de um sistema, tais como, atributos de arquivo escondido, somente para leitura, arquivo de sistema etc. Nos bancos de dados, o nome ou a estrutura de um campo são considerados atributos de um registro. Nos monitores de vídeo, o atributo refere-se a informações complementares armazenadas juntamente com cada caractere no *buffer* de vídeo, que controlam a cor de primeiro plano e de fundo, além de poderem ser sublinhados ou piscantes. (U-318)

(2) Associação de um valor numérico ou alfa-numérico a um endereço ou localização na memória. Recurso muito utilizado na linguagem de programação BASIC. (S-223)

Attribute security – *atributo de segurança*.

Um dos códigos que são armazenados juntamente com o registro do arquivo no diretório, o qual, no caso, não permite uma modificação ou eliminação do arquivo sem antes ser desativado o atributo. (C-143)

AU

(1) Um formato de arquivo de som monoacústico de 8 bits utilizado em estações de trabalho UNIX para armazenar ondas sonoras digitalizadas. Permite o armazenamento de sons de 14 bits em apenas 8 bits de dados, com uma perda mínima.

(2) No DNS (Sistema de Nomes de Domínio) da Internet, a abreviatura de Austrália. (W-91)

Audible tone – *tom audível*.

Um som ou sinal de frequência determinada, criado pelo computador que pode ser ouvido e distinguido. (I-311)

Audio – *áudio*.

Frequências sonoras que podem ser compreendidas pelo ouvido humano, tipicamente na faixa de 16 a 20 kHz. (R-415a)

Audio adapter – *adaptador de áudio*.

Um cartão adaptador adicional que aperfeiçoa a qualidade de som do computador, e permite a adição de outros capacitadores de som, inclusive o MIDI. Torna possível o uso de alto-falantes, de um aparelho estéreo, e de um microfone para gravação e execução de sons. (W-17)

Audio cable connector – *conector de cabo de áudio*.

Permite a conexão entre o cabo de telecomunicação chaveada e a unidade de resposta de áudio. (L-168)

Audio card – *placa de som*.

Dispositivo que permite ao micro emitir som. (V-679)

Audio editor – *editor de áudio*.

Pessoa qualificada com a função de editar o sistema sonoro de um software. (L-103)

Audio file – *arquivo de áudio*.

Arquivo em disco que contém informações correspondentes a frequências sonoras pré-selecionadas. (R-415a)

Audio loopback – *reversão de áudio*.

Processo no qual o sinal de áudio sai da origem, trafega em um meio de comunicação e retorna à origem para finalidade de testes. (H-150)

Audio processing – *processamento de áudio*.

Processamento de entrada e saída de som. (W-85)

Audio response unit – *unidade de resposta de áudio.*

Qualquer som produzido por um computador, em particular, a saída de voz gerada pelo computador em resposta a algum tipo específico de entrada, como a solicitação de um número de telefone. Os computadores ou programas capazes de gerar uma resposta de áudio podem combinar palavras de um vocabulário digitalizado ou sintetizar palavras a partir de tabelas de fonemas. **(I-135)**

Audio source – *fonte de áudio.*

Conjunto de recursos de som presente em um kit multimídia. **(L-163)**

Audio Video Interleaved (AVI) – *Inter-relacionamento de Áudio e Vídeo.*

Um formato de multimídia da Microsoft, similar ao MPEG e ao QuickTime, usado para reprodução de vídeo no Windows. No AVI, elementos de áudio e vídeo estão inter-relacionados (armazenados em segmentos alternados) na pasta. **(W-6)**

Audio/Visual Interface (AVI) – *Interface Áudio-Visual.*

A AVI do Windows fornece a capacidade de desenvolver arquivos de animação que podem ser incluídos em apresentações de multimídia e como parte de páginas WWW. **(W-6)**

AUI (Attachment Unit Interface) – *Interface de Unidade de Conexão.*

Interface entre um transceptor e um adaptador de 15 pinos em um NIC, em uma rede EtherNet 10Base-5. (Ver: Attachment Unit Interface). **(W-33)**

AUI (Attachment Unit Interface) – *Interface de Unidade de Conexão.*

(Ver: Attachment Unit Interface). **(W-33)**

Authentication – *autenticação, identificação.*

Ato de comprovar a identidade de um usuário potencial (ou de um processo em uso). Nos sistemas que contêm dados confidenciais ou naqueles que realizam cargas par utilizar os recursos do sistema, os usuários necessitam empregar uma contra-senha para entrar no sistema. Essa contra-senha, quando confrontada com a que se encontra registrada na base de dados, constitui a prova de que o usuário efetivamente é quem diz ser. **(T-186)**

AUTHOR – *autor.*

Palavra reservada da linguagem COBOL. **(D-518)**

Authoring – *autoria.*

Criação de um banco de dados para um CD-ROM. Seu produto final é, normalmente, um documento de busca e recuperação, com a adição de uma interface de usuário. Apresenta funções específicas como etiquetar e indexar. **(W-4)**

Authoring system – *sistema de autoria.*

O sistema adaptado às linguagens EAC que é igual aos do sistema de computador capaz de executar programas de linguagem de autor. **(E-72)**

Authorized – *autorizado.*

Em um sistema multiusuário, a permissão de utilizar as funções desse sistema. **(J-517)**

Auto

Abreviação de automático (modificador de tipo que define que a variável pertencente ao bloco mais interno). **(D-497)**

Auto boot – *preparação automática.*

Preparação de um sistema de computador para a operação, carregando automaticamente um sistema operacional. **(V-301)**

Auto CAD

Software para criação e edição de desenhos técnicos. Utilizado por desenhistas e projetistas de engenharia e arquitetura.. **(R-170)**

Auto CAD for Windows – *Auto CAD para Windows.*

Versão do programa de projeto auxiliado por computador (CAD) desenvolvido pela AudoDesk para trabalhar em interação com o ambiente Windows. **(C-97)**

Auto call unit – *unidade de chamada automática.*

Dispositivo que permite discar automaticamente um número telefônico e que, sem intervenção humana, faz a conexão de computador e terminais. **(H-151)**

Auto configuration – *configuração automática.* **(D-768)**

Auto desk – *mesa automática.* **(C-97)**

Auto dial – *discagem automática.* **(D-820)**

Auto dialback – *rediscagem automática.*

Capacidade do programa de discar o último número de telefone discado automaticamente. **(V-484)**

Auto hyphenation – *hifenização automática.*

É o recurso dos processadores de texto que faz a separação automática de sílabas por hifens. (G-59)

Auto key – *autochavear.*

Em processamento, um controle que inicia a impressão contínua ou descarrega um texto selecionado. (T-536)

Auto line feed – *alimentação de linha automática.*

Opção utilizada para que as impressoras saltem ou não uma linha em branco ao término da impressão de uma linha. (R-69)

Auto park feeder – *carregador auto-estacionário.* (J-494)

Auto print – *impressão automática.* (D-790)

Audio processing – *processamento de áudio.*

Processamento de entrada e saída de som. (W-85)

Auto redial – *rediscagem automática.* (D-776)

Auto refresh – *restauração automática.*

Restaura as informações na RAM sem alterá-las, pela passagem de uma corrente elétrica. (V-583)

Auto-answer – *resposta automática.*

Dispositivo de hardware que possibilita à unidade de controle de transmissão, ou à estação capacitada, responder automaticamente a uma chamada de uma linha. (S-179)

Auto-arrange – *organização automática.*

Comando com função de executar a organização automática. (G-568)

Auto-dial – *discagem automática.*

Discagem automática sem necessidade de um aparelho telefônico. Esta característica possibilita, caso o número discado esteja ocupado, tentativas consecutivas de novas discagens. (Ver: Auto-dialing). (R-263)

Auto-parameterization – *parametrização automática.*

(Ver: Parameterization). (P-145)

Auto-recovery – *recuperação automática.*

Recuperação automática das alterações. (R-318)

Auto-sensing AC adapter – *adaptador AC auto-sensível.* (J-489)

Auto-sensing graphics card – *cartão gráfico de detecção automática.* (D-802)

AutoCAD

Um programa de projeto auxiliado por computador (CAD – Computer Aided Design) desenvolvido pela Autodesk e largamente utilizado em operações profissionais de CAD. (E-105)

Autocorrect – *correção automática.*

Capacidade de um software de corrigir automaticamente os erros mais frequentes de digitação. (R-269)

Autodesk products – *produtos auxiliares.*

Produtos que auxiliam softwares e hardwares em suas atividades. (C-97)

Autodetected field – *campo autodetectado.* (D-802)

Autodialing – *discagem automática.*

Capacidade de programas/equipamentos de efetuar discagem em linhas telefônicas sem ser necessária interferência do operador. (Ver: Auto-dial). (O-03)

AUTOEXEC – *arquivo auto-executável.*

Programa que inicializa alguns parâmetros do sistema. Tal programa é ativado durante a inicialização do sistema ou sempre que solicitado pelo usuário. (V-193)

AUTOEXEC file – *arquivo auto-executável.*

É um arquivo que é executado assim que o computador é ligado, sem necessidade de interferência do usuário. (H-184)

AUTOEXEC.BAT

Arquivo de comando que é executado automaticamente pelo DOS. (V-732)

AUTOEXEC.BAT file – *arquivo auto-executável.*

Programa que um processador de comando de um computador executa toda vez que a máquina é inicializada. (J-643)

Autofill – *preenchimento automatizado.* (T-681)

Autoformat – *auto-formatação.*

Capacidade de um software de analisar e formatar automaticamente diversos tipos de documentos, verificando o estilo, o espaçamento etc. (R-269)

Autoloader – *autocarregador.*

Melhoria incorporada a certos mecanismos de arraste de fitas, através da qual o carretel de fita se coloca e permanece em condições de posicionamento automático para leitura ou gravação. (O-90)

Automate – (TC 97) automatizar.

Converter um processo ou equipamento para operações automáticas. (V-185)

Automate installation program – *programa de instalação de automação.*

Uma função que permite controle de informações para o sistema ser catalogado para restauração automática durante a inicialização. (V-398)

Automate logging – *acesso automático.*

Anotação automática de erros. (D-826)

Automated – *automatizado.*

Denominação dada a procedimentos e funções desempenhados por máquinas ou computadores. (T-259)

Automatic – *automático.*

Que se realiza de forma automatizada. (V-232)

Automatic calling equipment – *equipamento de chamada automática.*

Dispositivo que origina o início da chamada telefônica entre dois modems da rede. (R-366)

Automatic carriage return – *retorno automático do carro da impressora.*

Característica de uma impressora que controla automaticamente o retorno da cabeça de impressão para a margem esquerda após um sinal de nova linha. (R-111)

Automatic controller – *controlador automático.* (V-7)

Automatic directory propagation

A habilidade de atualizar os endereços dos usuários automaticamente em um campo, após a entrada da mudança de endereço em outro campo, na mesma LAN conectada por uma *gateway*. (B-36)

Automatic disk diagnosis – *diagnóstico/reparo automático de disco.*

Recurso com que se pode detectar, diagnosticar e reparar as falhas de disco de um computador sem interferir no funcionamento do resto do sistema. (E-30)

Automatic document feeder – *alimentador automático de documento.*

Numa copiadora de documentos, é o componente que substitui códigos por palavras ou frases durante a operação de codificação. (T-13)

Automatic line feed – *alimentação automática de linha.*

Característica de uma impressora que avança uma linha todas as vezes que recebe um comando de retorno do carro. (R-111)

Automatic log-on – *início (de uso) automático.*

Um processo através do qual o ACF/VTAM cria uma seção de iniciação (LOG-ON) para uma seção entre uma unidade lógica secundária e uma unidade lógica primária, uma vez que a unidade lógica secundária não está em seção ou chaveada para a seção com outra unidade lógica primária. (H-266)

Automatic Loom – *Tear Automático.*

Máquina inventada por Jacquard em 1801, controlada por uma série de cartões perfurados. Foi a primeira máquina programável. (D-281)

Automatic range – *amplitude automática.*

Definição automática de amplitude. (D-316)

Automatic switching – *chaveamento (comutação) automático, alternância automática.*

Um sistema de chaveamento (comutação) automático de circuitos que comuta (encaminha) mensagens automaticamente, sob o controle de um comando de mensagens. (H-190)

Automatic test – *teste automático.*

Ensaio de equipamentos eletrônicos, em geral, por métodos automáticos, utilizando processadores ou softwares especiais; ATLAS é um exemplo de teste automático. (V-10)

Automatically – *automaticamente.* (V-743)

Automatically Programmed Tooling – *ferramenta automaticamente programada.*

É uma linguagem usada para máquinas controladas numericamente. (H-145)

Automation – *automação.*

(1) Método pelo qual máquinas são controladas por um computador a fim de executar operações pre-determinadas em seqüência, ou determinadas por operações ou condições precedentes. (V-520)

(2) Substituição do trabalho humano por máquinas automáticas. (U-479)

Automation system – *sistema de automação.*

Sistema desenvolvido para ajudar no processo de automação. (U-483)

Autoroute – *auto-roteamento*.

Termo usado para descrever o auto-roteamento de placas de circuito impresso de forma automática. (T-458)

Autosensing – *auto-sensor*. (I-249)

Autosizing – *dimensionamento automático*.

Preparo de uma avaliação do possível tamanho de um programa ou de um suporte lógico. (E-50)

Autostart – *reinicialização automática*.

Um processo ou recurso do sistema capaz de fazer com que ele seja reinicializado automaticamente depois de certos tipos de erros. (H-672)

Auxiliary memory – *memória auxiliar*.

Extensão da memória principal de um computador. Essa extensão é armazenada temporariamente em discos magnéticos. (D-601)

Auxiliary panel – *painel auxiliar*. (I-308)

Auxiliary storage – *armazenamento auxiliar*.

(1) Memória auxiliar; um tipo de armazenamento operacional do computador. (V-615)

(2) Em um sistema de processamento de dados, qualquer dispositivo de memória que não é a memória principal. Memória suplementar a outra memória. (F140)

Availability – *disponibilidade*.

(1) Grau de disponibilidade de um sistema ou recurso para processar dados quando o mesmo é necessário.

(2) Relação ou percentagem de tempo, em que uma unidade do equipamento de processamento está funcionando corretamente, comparado com o tempo desse período. (E-197)

(3) Possibilidade de acessar um sistema, ou recurso do sistema, para uso imediato. (U-276)

Available – *disponível*.

Em ACF/VTAM, pertinente a uma unidade lógica que está ativa, conectada. (V-137)

Available memory – *memória disponível*. (D-811)

Avatar

Termo que se refere à representação interativa de humanos em um ambiente de realidade virtual; tornou-se popular pelo romance *Snow Crash*, de Neal Stephenson. (W-5)

Average – *média, parte proporcional*. (V-276)

Average number of users – *número médio de usuários*.

Média calculada do número de usuários que estão acessando uma CPU ao mesmo tempo. (I-352)

AVI

Uma extensão de nome de arquivo que significa que o arquivo é um filme em vídeo armazenado no formato *Video for Windows*. Um dos programas que exibe esse arquivo é o Media Player para Windows 95. No Mac, pode ser visualizado pelo Microsoft Internet Explorer ou pelo QuickTime MoviePlayer da Apple, versão 3.0. (B-219)

AVI (Audio Video Interleaved) – *Inter-relacionamento de Áudio e Vídeo*.

(Ver: Audio Video Interleaved). (W-6)

AVI (Audio/Visual Interface) – *Interface Áudio-Visual*.

(Ver: Audio/Visual Interface). (W-6)

Avoid – *evitar*. (I-244)

Award Software

Empresa americana de software. (M-25)

Award-winning application – *aplicativo de instrução privilegiada*.

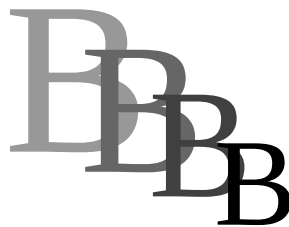
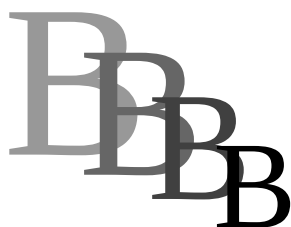
Conjunto de procedimentos que dá ênfase às instruções privilegiadas, geralmente executadas somente pelo sistema operacional. (V-482)

AWG (American Wire Gauge) – *Medida Americana de Cabos*.

(Ver: American Wire Gauge). (W-33)

AZERTY keyboard – *teclado AZERTY*.

Tipo de teclado de computador europeu. (N-9)

**B channel**

O canal “carregador” de uma interface ISDN. Carrega vozes ou dados a outras direções a 60 kilobits por segundo. (B-38)

B-tree

Estrutura com o formato de árvore, particularmente adequada ao armazenamento de índices de banco de dados. Numa estrutura de índice B, são acrescentadas informações especiais à árvore de modo a permitir que o banco de dados localize rapidamente qualquer índice simples sem ter que recorrer à árvore inteira. (U-146)

B:drive – “drive” B.

Unidade para disquetes de 3,5 polegadas. (V-666)

Babbage’s Analytical Engine – Máquina Analítica de Babbage.

Aperfeiçoamento da máquina diferencial de Babbage, também elaborado por Babbage, que incorporava em seu projeto idéias como o armazenamento de dados e instrução, que originaram o computador atual. Obviamente que tal máquina não pôde ser construída na época de Babbage, mas é considerada a precursora dos computadores mais modernos. (V-702)

Back off – retroagir, analisar, repensar. (J-699)**Back-end processor – processador de “back-end”.**

Processador escravo que realiza alguma tarefa especializada, como a aceleração do acesso aos bancos de dados, liberando o processador principal para outros trabalhos. (J-363)

Back-up – cópia de segurança.

Este tipo de cópia, em geral feita regularmente, utiliza um programa chamado *Backup* no caso do sistema operacional ser DOS, e só pode ser utilizada novamente mediante a restauração desta cópia feita pelo programa *Restore*. (U-607)

Backbone – fonte principal.

(1) Uma distribuição comum na memória principal

que provê potência elétrica, gases, materiais químicos e outros serviços dos setores delgados (sensíveis) de um sistema de processamento. (V-179)

(2) Meio físico de comunicação no qual várias redes departamentais se interligam. Corresponde à “espinha dorsal” de uma rede corporativa. (U-274)

(3) Em uma rede remota, um meio veloz de alta capacidade capaz de transferir dados através de milhares de quilômetros.

Backed – apoiado, auxiliado por algo. (E-244)**Backed-up memory – memória-reserva.**

Memória de reserva para execução de trabalho, caso o equipamento sofra pane. (T-495)

Background – baixa prioridade; cor de fundo; fundo, segundo plano.

(1) Em multiprogramação, é o meio no qual são executados os programas de baixa prioridade.

(2) Em sistema com opção *time sharing* (TSO) é o meio no qual os *jobs* são submetidos ou executados através do comando SUBMIT ou do SYSIN. Cada *job step* é alocado (um de cada vez) a uma determinada região da memória principal; contrasta com *foreground*. (V-189)

(3) É a cor sobre a qual os caracteres são apresentados, por exemplo, um fundo branco para caracteres pretos.

(4) Processo ou tarefa que tem um nível de prioridade inferior dentro da alocação de tempo do processador com relação à tarefa executada em primeiro tempo. (U-198)

Background job – trabalho de baixa prioridade.

(1) Um *job* de baixa prioridade, normalmente não-interativo.

(2) Em sistema com opção *time sharing* (TSO), um *job* introduzido através dos comandos SUBMIT ou SYSIN. (T-171)

Background machine – máquina de baixa prioridade.

Máquina que realiza processamento de baixa prioridade. (D-109)

Background nibble – “nibble” inferior.

Os quatro bits mais à direita de um byte. (S-431)

Background process – *processamento de baixa prioridade*.

Execução automática de programas de baixa prioridade quando programas de alta prioridade não estão usando os recursos do sistema. (D-116)

Background task, background job – *trabalho subordinado, em segundo plano*.

(1) Trabalho de baixa prioridade, normalmente agrupado em lotes ou de tipo não-interativo.

(2) Trabalho que se processa em uma partição ou em uma região distinta daquela que está associada com a unidade de entrada/saída utilizada para defini-lo. (E-154)

Backing store, backing storage – *armazenamento complementar*. (E-217)

Backing up

Imprimir o outro lado de uma folha impressa. (W-67)

Backlit – *retro-iluminado*.

Tipo de *display* de cristal líquido de alta luminosidade utilizado em computadores portáteis do tipo notebook. (T-267)

Backlit display – *exibição luminosa; vídeo com iluminação traseira*. (A-166)

Backlog – *registro posterior*.

Qualquer matéria que, por sua natureza, mereça um tratamento futuro. Faz-se um registro sobre o assunto, para ser tratado posteriormente. (G-151)

Backpanel – *painel traseiro*.

Painel no qual se encontram os fios de ligação que não fazem parte do circuito impresso. (P-159)

Backplane – *plano básico (anterior); painel traseiro*.

Dispositivo considerado como plano físico, através do qual o processador ou mecanismo similar se comunica com seus diversos periféricos. Consiste numa série de bases multipolares conectadas (através de cabos) em paralelo aos canais internos do computador. Os periféricos são a eles conectados por meio de simples inserção de pinos de acoplamento compatíveis com os comutadores. (S-419)

Backslash – *barra invertida*.

No teclado do computador corresponde à tecla de barra invertida. (V-670)

Backspace – *retro-espço; retrocesso*.

(1) No processamento de palavras, é o movimento da posição atual para a direção oposta à linha que está sendo digitada. (V-438)

(2) Ato ou efeito de retroceder. (U-575)

Backspace character – *caractere de retorno*.

Caractere para comandar o retorno de um espaço, retrocesso. (S-180)

Backspace key – *chave de retrocesso*.

Tecla que elimina o caractere à esquerda do cursor. (F-125)

Backtrack – *o mesmo que “Backspace”*. (U-472)

Backtracking – *retrocesso*.

Ação de retorno das correções e das regulagens de um sistema de informações para o centro de controle desse sistema. (D-157)

Backup – *recuperação*.

Um arquivo auxiliar, imagem do arquivo fonte, utilizado como base de recuperação de dados quando da ocorrência de um defeito ou perda de dados. (V-197)

Backup and recovery – *“backup” e recuperação*.

Estratégia disponível em diversos sistemas de gerenciamento de bancos de dados que permite restaurar um banco de dados ao ponto em que se encontrava depois da última unidade de trabalho. (P-49)

Backup automation – *recuperação automática*.

Processo pelo qual, por meio de hardware e software especializados, é possível salvar informações numa rede. (O-90)

Backup copy – *cópia preventiva*.

Cópia de segurança. (D-828)

Backup data – *dados de reserva*.

Dados armazenados temporariamente na memória auxiliar e que têm a finalidade de servir como base de recuperação. (H-659)

Backup diskette – *disquete-reserva*.

Disquete que contenha cópias de reserva de arquivos, com fins de segurança. (T-381)

Backup file – (TC 97) *arquivo de recuperação*.

Uma cópia completa ou parcial de um arquivo, originária de uma posterior reconstituição do arquivo. (H-295)

Backup manager – *gerenciador de recuperação*. Gerencia a cópia feita para fins de arquivamento ou para salvaguardar arquivos importantes, na eventualidade de que a cópia ativa seja danificada ou destruída. **(B-162)**

Backup system – *sistema de recuperação*. Sistema utilizado para a detecção e correção de erros de processamento (software) ou do equipamento (hardware). **(H-659)**

Backup tape – *fita magnética para recuperação*. Fita magnética usada para armazenar dados contidos em disco ou em outra fita magnética, permitindo a recuperação caso ocorra qualquer acidente com os dados armazenados no disco ou na fita original. **(H-288)**

Backup utility – *utilitário de recuperação*. Utilitário que cria um arquivo auxiliar, imagem do arquivo-fonte, utilizado como base da recuperação de dados. **(D-306)**

Backus-Naur Form (BNF) – *forma de Backus-Naur (BNF)*.

Uma metalinguagem utilizada para especificar ou descrever a sintaxe de uma linguagem na qual cada símbolo por si próprio representa um conjunto de série de símbolos. **(I-435)**

Backward – *para trás*. Movimento realizado, girando o cilindro de uma impressora no sentido inverso do conhecido. **(R-51)**

Backward channel receive – *circuito reverso de recepção dos dados*. **(R-380)**

Backward channel transmit – *circuito reverso de transmissão dos dados*. **(R-380)**

Backward-compability – *retrocompatibilidade*. Capacidade do sistema de recuperar dados com outros sistemas. **(V-415)**

Backward compatible – *“compatível com o anterior”, retrocompatível*.

Compatível com versões anteriores de um programa ou com modelos anteriores de um computador. Uma versão retrocompatível de um software indica que ele pode coexistir com uma versão antiga que tenha sido instalada previamente na máquina, sendo capaz de ler arquivos dessa versão anterior. Também chamada *downward compatible*. **(W-18)**

Backward-moving – *movimento de retrocesso (em uma fila)*. **(R-331)**

Bad block – *bloco defeituoso*. Refere-se a setores de discos magnéticos marcados como impróprios para uso pelo sistema operacional. **(T-603)**

Bad sector – *setor defeituoso*. Parte inutilizável de um dispositivo de armazenamento de dados, como um disco magnético, por exemplo, que sofreu algum tipo de dano e não pode mais registrar informações. **(J-430)**

Bad track – *trilha defeituosa*. Área em disco magnético que esteja apresentando defeito físico. **(U-746)**

Bad track list – *registro de trilhas defeituosas*. **(D-772)**

Bad-media – *plural de “bad-medium”, ou seja, meios defeituosos*.

Meios de armazenamento inadequados. **(V-361)**

Badge – *cartão de identificação, placa de identificação; emblema, símbolo*.

Cartão que se utiliza para facilitar a identificação de pessoas. **(E-575)**

Bal – *ligação de ramificação*. Em DPPX, é a ligação entre módulos de carga. **(J-484)**

Balance – *balanceamento, equilíbrio*.
(1) Medida do tamanho relativo das subárvores da esquerda e da direita do nó. Utilizam-se fórmulas que calculam a medida nos terminais do número total de nós das subárvores da esquerda e da direita.
(2) Termo utilizado em comunicação como eletricamente semelhante e simétrico em relação a um ponto de referência comum, em geral terra, ou ainda disposto para inter-relacionar certos conjuntos de terminais. **(V-134)**

Balance slider – *ajustador de balanço*. Recurso do “Creative Mixer” em que se ajusta o balanço do som emitido através da tela com o mouse, cujo cursor “desliza” sobre o canal de ajuste, selecionando o balanço desejado. **(L-165)**

Ball point mouse. Periférico utilizado para substituir a utilização do teclado em diversos aplicativos. Consiste de um dispositivo com uma esfera que deve ser girada

para que movimente o cursor por toda a tela do computador. (T-254)

Balun transformer – *conversor Balun.*

Conector que permite que cabos balanceados sejam unidos com cabos não-balanceados. (N-9)

Band – *banda, faixa.*

Na impressão de gráficos, uma seção retangular do gráfico enviada pelo computador à impressora; a técnica de divisão dos gráficos em faixas ou bandas. (I-50)

Band pass filter – *filtro de banda.*

Filtro de sinais da rede que seleciona a qualidade dos mesmos e os envia ao próximo elemento da rede. (R-383)

Band printer – *impressora de correia-banda.*

Tipo de impressora de impacto, imprimindo por linhas, em que os caracteres e marcas de sincronização são gravados numa correia normalmente de aço. O princípio operativo é semelhante ao de uma impressora em cadeia. Um tipo de impressora muito utilizada nos anos 60 e início de 70. (I-127)

Bandwidth – *largura da banda.*

(1) Diferença entre a maior e menor frequência dentro de uma faixa determinada. (U-278)

(2) Faixa de frequência de sinais com que um canal de comunicação trabalha. (R-373)

Bank – *banco, grupo; série de contatos.*

(1) Um conjunto de dispositivos similares (transportadores, lâmpadas etc.), conectados uns aos outros e usados juntos.

(2) Em sistemas de chaveamento automático, um banco é um conjunto de contatos fixos usados para estabelecer conexões elétricas. (T-154)

Bank switching – *alternância de bancos.*

Método de expansão da memória de acesso aleatório (RAM) disponível no computador, usando alternadamente dois ou mais bancos de chips de memória, de modo que apenas um deles possa ser acessado diretamente de cada vez. (U-82)

Banking – *alinhamento.*

Em OCR (Reconhecimento Óptico de Caracteres), o alinhamento do primeiro caractere a esquerda. (J-10)

Banking terminal – *terminal de bancos.* (V-697)

Banner – *faixa.*

(1) Nome de programa muito popular usado na impressão de faixas sinalizadoras em microcomputadores. (T-292)

(2) Faixa sinalizadora.

Bar – *barra, faixa, listra, tira.*

(1) Termo que designa uma lista de comandos mostrados numa faixa destacada da tela com um fundo diferenciado da cor predominante. (R-210)

(2) Uma forma abstrata de representar caracteres com o propósito de reconhecimento ótico. (V-155)

Bar chart – *gráfico de barras.*

Tipo de gráfico profissional no qual cada ponto de dados é representado sob a forma de uma barra retangular. Pode ser vertical ou horizontal, comum ou superposta etc. (Ver: Bar graph). (U-174)

Bar code – *código de barras.*

(1) Código impresso e legível por máquina, formado por barras paralelas de diversas larguras e espaçamento entre si. São muito empregadas para marcar o preço de produtos à venda no varejo (em supermercados, farmácias etc.). Nos Estados Unidos o código de barra mais empregado é o *Universal Product Code* (UPC), e na Europa, o *European Article Numbering* (EAN).

(2) Configuração gráfica montada por meio de barras paralelas, codificada segundo padrões internacionais, cuja leitura é feita por meio de dispositivos ópticos. (V-155)

Bar code reader – *leitadora de código de barras.*

Equipamento utilizado na leitura de código de barras. (T-282)

Bar graph – *gráfico de barras.*

(1) Nos gráficos de apresentação, um gráfico de barras horizontais, normalmente usado para representar valores de elementos independentes. (E-95)

(2) Tipo de gráfico estatístico usado em planilhas de cálculo. (Ver: Bar chart). (T-492)

Bar graphics – *gráfico de barras.*

Gráfico em forma de barras. (Ver: Bar chart, Bar graph). (J-47)

Bare board – *placa avulsa.*

Placa de computador vendida separadamente do sistema principal. (T-318)

Barrel distortion

É o inverso do *pincushioning*. Ao invés de se

curvar para dentro a imagem na tela, curva-se para fora, lembrando um barril. (B-65)

Barrier – *barreira, limite, restrição.* (A-24)

Base – *base.*

- (1) Valor que serve de referência.
- (2) Número que se multiplica por si mesmo tantas vezes quantas indique o expoente.
- (3) Equivalente a raiz (radix)
- (4) Número que serve para definir um sistema de numeração, de logaritmos etc...
- (5) Contração do endereço de base e do registro de base.
- (6) Parte da instrução que contém o endereço de um registro de base.
- (7) Sistema numérico em que se representa um valor aritmético em PL/I; a base é binária ou decimal. (V-643)

Base 2 – *base 2.*

Um termo que descreve um sistema, instrução ou condição com dois componentes, alternativas ou resultados. (H-13)

Base address – *endereço-base.*

Número que aparece como endereço em uma instrução, servindo de *index* ou ponto de partida para subseqüentes endereços a serem modificados. (R-387)

Base field – *campo-base.* (J-7)

Base memory – *memória de base.* (D-767)

Base model – *modelo básico.*

Um modelo que tem só os componentes essenciais para o seu funcionamento, que não utiliza muitos recursos, só o fundamental. (C-67)

Base plate – *placa-base.*

Placa de base, que serve de suporte a outros objetos. (T-702)

Base register – *registrador-base.*

O registrador no qual é armazenado o endereço base de uma região do programa. É em relação a este que o montador calcula todos os deslocamentos dentro de uma região. Em programas auto-relocáveis, o registrador-base deve conter o endereço da memória onde for carregada a região a ele vinculada. (T-137)

Baseband signal – *senal de banda-base.*

Em processo de modulação é a banda de frequência ocupada pelo conjunto de sinais transmitidos

quando o primeiro sinal é usado para modular o conjunto. (E-4)

Based allocation – *alocação de base.*

A alocação de armazenamento para variáveis de base. (D-199)

Based C++ Toolset

Conjunto de ferramentas que acelera as recompilações de aplicação pela minimização por repetições de unidades de compilações da linguagem C++. (V-632)

Based variable – *variável de base.*

Variável cuja memória se identifica mediante uma variável de localizador. A variável de base pode ser utilizada para fazer referência a valores de variáveis de qualquer classe de memória. (D-199)

Basic (Beginner's All Purpose Symbolic Instruction Code) – (TC 97) *linguagem BASIC (Código de Instrução Simbólica para Propósitos Gerais do Iniciante).*

Uma linguagem de programação com um pequeno repertório de comandos e uma síntese simples, originalmente produzida para aplicações numéricas. (V-110)

Basic asynchronous communication – *comunicação assíncrona básica.*

Comunicação em que cada evento ou execução de cada operação entre partes se inicia como conseqüências de um sinal gerado pela conclusão do evento ou da operação anterior, ou pela disponibilidade das partes dos computadores ou terminais necessários ao evento ou operação seguinte. (J-224)

Basic Control (BC) mode – *modo de Controle Básico.*

Um modo pelo qual as características básicas de processamento do sistema IBM/360 e as características adicionais do sistema IBM/370, como por exemplo, novas instruções de máquinas, são compatíveis, aceitas e operacionais no sistema IBM/370. (J-8)

Basic feature – *característica básica.*

Descrição das características de alguns equipamentos ou softwares. (I-323)

Basic Input/Output System (BIOS) – *Sistema Básico de Entrada/Saída.*

Parte do sistema operacional CP/M responsável

por toda interface de entrada e saída de dados entre o computador e o usuário. (Ver: BIOS). (T-111)

Basic instructions – *instruções básicas*.

Conjunto de instruções básicas executadas por uma CPU. (V-692)

BASIC language – *linguagem BASIC*.

Linguagem de programação de fácil manipulação; porém, não é considerada estruturada. (Ver: BASIC). (D-647)

Basic macro language – *linguagem macro básica*. (E-250)

Basic mode – *modo básico*.

Em DPPX, um modo de operação no qual um operador de terminal pode selecionar programas, selecionar serviços e enviar comandos. (H-659)

Basic storage element – *elemento básico de armazenamento*. (V-704)

Basic superset – *superconfiguração básica*. (V-509)

BASIC system – *sistema em BASIC*.

Sistema desenvolvido em plataforma BASIC. (D-110)

BASIC translator – *tradutor de BASIC*.

Tradutor de programas em linguagem BASIC. (D-586)

Basics – *básicos*.

Conceitos fundamentais que servem de base para a utilização de um computador. (V-723)

Basis – *base*.

Base, ponto ou número a partir do qual cálculos são efetuados. (J-347)

Bass – *grave*.

Som baixo ou som com frequência baixa. (L-164)

BAT

No MS-DOS, a extensão do arquivo reservada para os *batch files* (arquivos de lote). (J-36)

Batch – *grupo (por grupo), em lote*.

(1) Uma acumulação de dados a serem processados.

(2) Um grupo de registros ou serviços de processamento de dados, tomados juntos, para processamento ou transmissão.

(3) Processamento tradicional, normalmente exe-

cutado em equipamento de grande porte. A entrada e processamento dos dados são realizados por lotes periódicos e contrasta com o modo *on-line*. (V-111, 207)

Batch control – *controle de lotes*.

Teste de correção dentro dos sistemas de processamento de dados, e que se aplica aos lotes de dados de entrada, particularmente na etapa de sua preparação. Existem duas formas principais de controle do lote: a seqüencial, através da qual se numeram os registros consecutivamente e se testa a presença de todos os registros pela sua numeração, e o controle de totais, que consiste em estabelecer o número total de registros de um lote e da confirmação desse número em todas as operações subseqüentes com esse lote. (R-151)

Batch file – *arquivo de seqüência, de lote*.

Arquivo no qual serão executados todos os comandos em seqüência linear. (V-384)

Batch jobs – *serviços em seqüência, em lote*.

Serviços que estão em uma seqüência de execução e que serão executados um após o outro, e assim sucessivamente. (V-321)

Batch manager – *gerenciador de lotes*. (J-517)

Batch mode – *modo por lote, por grupo*. (U-328)

Batch monitor system – *sistema monitor de lotes*.

Sistema monitor (ou monitorial) que executa arquivos em lotes. (J-353)

Batch of transmission – *lote de transmissões*. (D-809)

Batch operating system – *sistema operacional em lote*.

Sistema operacional que executa arquivos em lote. (J-351)

Batch oriented – *relativo à orientação de seqüência ou lote*.

Direção pela qual um sistema deve operar para realizar as instruções. (V-495)

Batch process – *processo em lote*.

Série de comandos do Sistema Operacional armazenados dentro de um arquivo e processados um após o outro sem a intervenção do usuário. (U-272)

Batch processing – *processamento em grupo (por grupo), em lote*.

Processamento de dados ou conexão de trabalhos

cujos dados e descrições foram previamente acumulados, efetuados em condições tais que o usuário não pode influenciar o processo durante seu processamento. **(F-140)**

Batch system – *sistema em lote.*

Um sistema que processa dados em grupos distintos de operações previamente reunidas, ao contrário de sistemas que operam interativamente ou em tempo real. **(E-129)**

Batch virtual machine – *máquina virtual por lote (por grupo).* **(I-336)**

Batch-sequential – *“batch”- seqüencial.*

Agrupamento de um certo número de itens de entradas similares, a serem processados seqüencialmente. **(G-236)**

Batch-works

Agrupamento de itens de entrada ou similares **(V-747)**

Batched computer operation – *operação de computador em lote.*

Agrupamento de operações num computador. **(D-575)**

Battery – *bateria.*

(1) Uma fonte de corrente contínua.

(2) Um conjunto de elementos ligados para fornecer corrente contínua por meio da conversão de energia química, térmica, solar ou nuclear em energia elétrica. **(V-116)**

Battery backup – *bateria de reserva.*

Componente eletrônico responsável pela manutenção constante de fornecimento de energia elétrica para que não ocorra perda de informação. **(N-10)**

Battery gauge – *indicador de bateria.* **(L-6)**

Battery life – *vida útil da bateria.*

Parte do sistema de gerenciamento da energia (*Power Management*) que determina o tempo ainda útil da carga de uma bateria. **(R-412)**

Battery pack – *embalagem da bateria; bateria de reserva.*

(1) Invólucro que contém no seu interior uma bateria elétrica. **(O-144)**

(2) Bateria recarregável, em geral portátil, que alimenta um computador quando a alimentação principal não está disponível.

Battery powered – *alimentado por baterias.*

Computadores, normalmente portáteis, que podem operar sem estarem ligados à rede elétrica, por possuírem baterias recarregáveis. **(T-258)**

Baud

(1) Taxa de velocidade da transmissão de dados entre modems. **(R-380)**

(2) Unidade utilizada para medir a velocidade de transmissão em canais telegráficos, e que define o número máximo de unidades elementares que podem ser geradas por segundo. **(F-220)**

Baud field – *campo de transmissão de dados.*

Campo para definir a velocidade de transmissão ou de modulação. **(D-837)**

Baud rate – *taxa de transmissão de dados.*

Número de vezes por segundo que um sistema muda de estado, especialmente aplicada a um canal de transmissão de dados. No caso particular de um canal binário, a taxa em bauds é igual à taxa em bits. Por exemplo : 1 baud = 1 bit por segundo. **(S-200)**

Baudot code – *código Baudot.*

Código convencional para a transmissão de informações, no qual cinco bits de igual comprimento representam um caractere. **(E-571)**

Bay – *compartimento.*

Uma plataforma ou abertura usada para instalação de equipamentos eletrônicos; por exemplo, espaço reservado para um *disk drive* (unidade de disco) no gabinete de alguns computadores. **(E-144)**

BBS (Bulletin Board System) – *Sistema de Quadro de Avisos.*

Sistema de quadro de avisos eletrônico composto por computadores interligados por modems. **(T-520)**

BCD (Binary Code Decimal) – *Código Decimal Binário.*

(Ver: Binary Code Decimal). **(V-619)**

BCPL – *linguagem de programação BCPL.*

Linguagem de programação de sistemas que incorpora as estruturas de controle necessárias à programação estruturada. Sua principal característica consiste em ser uma linguagem do tipo livre; ou seja, o único tipo de objeto de dados que pode ser usado é uma palavra composta de bits. A BCPL está implementada em muitos equipamentos (com-

putadores), e os programas escritos nessa linguagem são facilmente portáteis. (V-232)

BCS – *Sociedade Britânica de Informática*. Sociedade criada em 1957 para fomentar o desenvolvimento e a utilização de computadores e as técnicas a eles relacionadas, bem como o intercâmbio de informações e idéias, mediante conferência, reuniões e publicações. (B-116)

BDOS (Begin DOS) – *“inicializar o DOS”*. Comando em C que permite a um programa executar o DOS (pelo *prompt*) para o usuário inserir seus comandos e manter o programa ativo na memória para que seja posteriormente reativado. (Q-79)

Bead – *conta*. Pequena bola com orifício no meio. (J-713)

Beefier power supply – *fonte de alimentação Beefier*. Tipo de fonte de alimentação própria para equipamentos *slicer*. (T-516)

Beep – *tipo de som: “bip”*. Sinal sonoro enviado pelo computador que gera uma interpretação de atenção por parte do usuário. Pode ser um aviso de erro, de espera, de comando etc. (V-379)

BEFORE – *antes*. Palavra reservada na linguagem COBOL. (T-178)

BEGIN – *início; iniciar*. Palavra que determina o início do programa em algumas linguagens de programação. (R-277)

Begin block – *bloco de começo*. Conjunto de declarações encabeçadas por uma sentença BEGIN e terminadas com declaração END. (D-195)

BEGIN-END parentheses O bloco limitado por uma declaração BEGIN e uma END, que determina um comando composto. (D-195)

Beginner – *principiante, iniciante*. Pode ser entendido como pessoas que iniciam na área de informática, ou como um procedimento que é executado primeiramente. (H-140)

Beginners to expert mode – *modo iniciante a avançado*. (E-250)

Beginning – *início*. (H-620)

Bel – *Bel*. Unidade SI de nível de potência de uma escala numérica, na qual cada número é representado pelo logaritmo decimal da relação entre dois valores considerados como potência e tomados como referência. (H-280)

Bell Labs Empresa que, em 1947, desenvolveu o transistor. (D-225)

Bellflow – *fluxo de sinal*. (J-420)

Benchmark – *marca de medida, referência de nível*. Tipo de análise para o desempenho de sistemas, utilizado tanto para o hardware quanto para o software. (V-651)

Benchmark test – *(TC 97) teste de marca de medida, de avaliação*. Um procedimento (técnica) utilizando um conjunto de programas e arquivos definidos para avaliar o desempenho do hardware e do software de um computador em uma dada configuração. (V-161)

Bernoulli box Um equipamento de grande capacidade de armazenamento de dados, que utiliza um cartucho removível não-volátil. (E-20)

Best solution – *a melhor solução*. (V-11)

Beta release – *versão beta*. Versão pré-operacional de programas ainda a serem comercializados. Também chamada versão de teste. (R-410)

Beta software – *software beta*. Uma versão preliminar de um aplicativo que se torna disponível, antes de seu lançamento oficial, para o propósito de teste em condições reais de utilização. (W-1)

Beta test – *beta-teste*. O segundo estágio dos testes de um software antes da sua liberação para o mercado. Os beta-testes são geralmente conduzidos fora da empresa que desenvolve o software. (E-148)

Beta version – *versão beta*. Processo formal de busca de opiniões e impressões sobre produtos de software ao longo da fase final de seu desenvolvimento. (U-309)

Betacam SP

Sistema de gravação de imagens de vídeo com alta definição (360 linhas). (B-214)

Bevel – chanfro.

A adição do efeito *bevel* a uma representação de imagem gráfica concede à mesma uma aparência de destaque, pela aplicação de cores brilhantes e de sombras coloridas dentro e fora dos contornos da imagem. (W-3)

Bézier-curve – curva de Bézier.

Uma linha gerada matematicamente, que é capaz de produzir curvas não uniformes. As curvas de Bézier são assim chamadas em homenagem ao matemático francês Pierre Bézier que foi o primeiro a descrever suas propriedades. Numa curva de Bézier, a localização de dois pontos medianos – chamados pontos de controle – é suficiente para definir o formato geral de uma curva irregular. Em aplicações de computação gráfica, o operador manipula os pontos de controle, que costumam ser mostrados na tela como pequenos retângulos. Capturando esses pontos e arrastando-os com o mouse, o operador determina a complexidade e forma da curva. (A-88)

BGP (Border Gateway Protocol) – Protocolo de Passagem de Limite.

(Ver: Border Gateway Protocol). (W-48)

Bi-tronics – dupla. (V-416)

Padrão de comunicação paralela.

Bias – desvio.

- (1) Um desvio uniforme ou sistemático com relação a um ponto de referência. (E-22)
- (2) Uma amplitude de erro não-balanceada. Ex.: quando se tem um erro médio diferente de zero. (V-7)

Bias distortion

Em aplicações de teleescritor, a mudança uniforme do início de todos os pulsos de marcação de suas posições próprias na relação para o pulso de início. (N-202)

BICMOS

Tecnologia de produção de circuitos integrados. (T-471)

Bid – concorrência.

- (1) Uma forma de contenção para selecionar o atendimento pelo computador ou por uma estação

para entrar na linha de transmissão ou de recepção. (2) (CCITT/ITU) – Uma tentativa de acesso (conexão) a um circuito em conjunto (grupo) de circuitos.

- (3) Em SNA, um fluxo de dados controlados. (V-138)

Bidirectional – bidirecional.

Capacidade de transferir informações em duas direções. Este termo também se refere a impressoras que imprimem nos dois sentidos (da direita para esquerda e da esquerda para direita). (T-373)

Bidirectional port – porta bidirecional.

Porta que funciona nos dois sentidos, tanto de entrada como de saída. (J-79)

Bidirectional printing – impressão bidirecional.

Característica de uma impressora, indicando que a impressão dos caracteres se dá em ambas as direções do movimento do dispositivo (carro) de impressão. (R-111)

Big Blue

Nome pelo qual é conhecida a *International Business Machines Corp.* (IBM), cuja cor oficial é o azul (*blue*). (A-189)

Billing – kilomega. (H-737)**Bin – binário.**

(Ver: Binary). (V-144)

Binary – binário.

- (1) Uma característica, propriedade ou condição na qual só se tem duas alternativas. Ex.: Um sistema de número binário, usando a base 2 (dois) e utilizando somente os dígitos 0 (zero) e 1 (um).
- (2) Uma característica ou propriedade que compreende seleção, escolha ou condição em que haja duas possibilidades alternativas. (V-111)

Binary code – código binário.

Código que faz uso de exatamente 2 caracteres distintos, normalmente 0 e 1. (V-570)

Binary Code Decimal (BCD) – código decimal binário.

Um sistema para codificação de números decimais em formato binário, com a finalidade de evitar erros de arredondamento e conversão. (V-619)

Binary coding – codificação binária.

Sistema de codificação em que se utiliza o sistema binário. (R-162)

Binary counter – *contador binário*.

Dispositivo que converte um sinal digital para um número binário. (V-697)

Binary data – *dados binários*.

Dados com uma característica ou propriedade que compreende seleção, escolha, ou condição em que haja duas possibilidades alternativas. (V-600)

Binary digit (bit) – *dígito binário*.

Numeral na escala de notação binária. Este dígito pode ser “zero” ou “um”, equivalente a uma condição *on* ou *off*, um “*sim*” ou um “*não*”. (R-273)

Binary file – *arquivo binário*.

Arquivo contendo valores binários, cujo conteúdo normalmente se refere a comandos executáveis escritos em linguagem de baixo nível. (V-111)

Binary form – *forma binária*.

É um elemento eletrônico que envolve duas possibilidades, uma verdadeira e outra falsa. (Ver também Binary number). (V-641)

Binary integer – *inteiro binário*.

Número binário em que não existe parte fracionária. (J-7)

Binary notation – *notação binária*.

Representação de números utilizando-se apenas combinações entre os algarismos 0 e 1. (J-454)

Binary number – *número binário*.

Um número constituído de mais de um algarismo, representando uma soma na qual a quantidade individual representada por cada algarismo é baseada no radical dois. Os algarismos são 1 e 0. (V-108)

Binary operator – *operador binário*.

Operador aritmético que consta de dois termos: soma (+), subtração (-), multiplicação (*), divisão (-), ou (*or*), e (*and*). (U-573)

Binary point – *ponto binário*.

Ponto que determina a posição da parte inteira da fracionária em número binário. (R-283)

Binary search – *pesquisa binária*.

Um tipo de pesquisa na qual um elemento é localizado por meio de séries de divisões pela metade de uma lista ordenada e pela busca do elemento desejado apenas na metade em que ele se encontra. (H-62)

Binary semaphore – *semáforo binário*.

Um semáforo que só pode assumir os valores 0 e 1. (W-169)

Binary switch – *chave binária*.

Chave binária (em um programa); instrução ou parâmetro que causa a seleção de um entre dois ou mais caminhos alternativos de seqüências de instruções. (F-232)

Binary synchronous – *transmissão síncrona em binário*.

Modalidade de transmissão em que pulsos gerados no transmissor e receptor controlam o sincronismo da transmissão de dados codificados no sistema binário. (I-335)

Binary synchronous communication – *comunicação síncrona binária*. (I-335)

Binary system – *sistema binário*.

Representação de todos os números no sistema binário de “zeros” e “uns”. (N-142)

Binary tree – *árvore binária*.

Um tipo específico de estrutura de dados em árvore na qual cada uma tem no máximo duas subárvores, uma à esquerda e outra à direita. (K-98)

Binary word – *palavra binária*.

Tamanho do menor bloco de bits com que uma determinada CPU opera. (V-691)

Bind – *ligar, vincular*.

(1) (ISO) – Indicar um valor para uma variável; em particular, dar o valor a um parâmetro.

(2) (ISO) – Associar um endereço absoluto ou um endereço virtual com um endereço simbólico ou um rótulo num programa.

(3) Nos produtos SNA, uma solicitação de ativação de uma seção entre duas unidades lógicas.

(4) Em MSS, um atributo de um conjunto de dados (*Data Set*) que guarda o conjunto em armazenamentos intermediários até que ele possa ser processado, independentemente do seu tamanho ou tempo requerido no armazenamento intermediário. (V-237)

Bindery

Banco de dados Novell em que as contas de usuários e informações relacionadas são armazenadas em um servidor NetWare. (W-101)

Bind-image – *imagem de ligação*.

Em SNA, é a seção de parâmetros submetida ao controle de início de serviço pelo ponto de controle de serviço do sistema (SSPC) para a unidade lógica primária (PLU). Os parâmetros especificam as

opções de protocolos propostos para a seção LU-LU. (S-284)

Binding

Processo de tradução de endereços simbólicos de um programa para endereços físicos. (V-676)

BINHEX (BINary HEXadecimal) – *hexadecimal binário*.

Padrão para converter arquivos de 8 bits para um formato ASCII de 7 bits para transmissões por meios que não sejam puros de 8 bits (por exemplo, correio eletrônico) a outros computadores via Internet. É geralmente usado em sistemas Macintosh. (W-52)

BIOS (Basic Input/Output System) – *Sistema Básico de Entrada e Saída*.

(1) Componente integrado, programado pelo fabricante, que armazena dados importantes sobre a máquina. Conjunto de rotinas que opera diretamente com o hardware para suportar a transferência de informações entre os elementos do sistema, como a memória, discos e monitor. (U-152)

(2) Parte do CP/M que controla as operações de entrada e saída. (V-184)

BIOS code – *código BIOS*.

Código de Sistema Básico de Entrada e Saída. (J-440)

BIOS default – *padrão BIOS*.

Contém o valor mais apropriado de um parâmetro de sistema que permite a execução mínima do sistema. (N-249)

BIOS flash memory – *memória rápida do BIOS*.

Memória que pode ser acessada rapidamente pelo processador quando houver necessidade de operações de entrada e saída de dados. (V-513)

BIOS int 13 – *interrupção no 13 do BIOS*. (R-136)

BIOS Parameter Block (BPB) – *Bloco de Parâmetros do BIOS*.

Bloco de parâmetros de um conjunto que opera diretamente com o hardware para suportar a transferência de informações entre os elementos do sistema, como a memória, os discos e o monitor. (V-596)

BIOS setup program – *programa de configuração do BIOS*.

É o primeiro programa a ser executado. Possui

configurações para o funcionamento da máquina. (M-26)

BIOS-basic – *sistema básico de entrada e saída*.

Rotinas dos sistemas que fazem interface entre as instruções do programa de alto nível e os periféricos do programa para controlar a entrada e saída para vários dispositivos padrões. (J-38)

BIOSdate

Determinação ou criação da data do sistema. (E-254)

Bipolar – *bipolar*.

Forma de transmissão de dados em que a corrente flui em um sentido durante o impulso, e no sentido oposto quando há ausência do mesmo. (U-477)

Bipolar transistor – *transistor bipolar*.

Dispositivo bipolar composto de três eletrodos (emissor, base e coletor). Consiste de dois tipos de material semicondutor, geralmente, de silício. O fluxo de corrente entre o coletor e o emissor é estabelecido mediante a aplicação de uma polarização direta entre a base e o emissor. (R-296)

BISDN (Broadband Integrated Services Digital Network)

Rede capaz de receber uma grande gama de serviços, incluindo sinais de vídeo. (B-221)

Bistable – *biestável*.

Dispositivo que pode assumir dois estados de estabilidade; base da eletrônica digital. (T-644)

Bit (BINary digiT) – *dígito binário*.

(1) Uma abreviatura de *Binary Digit*.

(2) Um caractere simples em um número binário.

(3) Um pulso simples em um grupo de pulsos.

(4) Uma unidade de informação de um equipamento de armazenamento. A capacidade em bits é um logaritmo de base dois, do número de possíveis estados do equipamento.

(5) A menor unidade de um computador. Magnetizado no estado “OFF” assume o valor zero, e no estado “ON” assume o valor um. Um grupo de nove bits representa um byte, normalmente oito bits para dados e um bit para paridade. (V-85)

Bit Block Transfer (BIT-BLT) – *Transferência de Blocos de Bits*.

Em comunicação de dados, transferência de conjuntos de dados em forma de bits. (T-464)

Bit dark – *bit escuro*.

Máscara utilizada para esconder um caractere. (V-402)

Bit error rate – *taxa de erro de bit*.

Verificação de erro em uma comunicação de dados. (E-138)

Bit flag value – *bit de valor de sinalizador*.

Bit que armazena um valor, indicando um caractere ou um símbolo que assinala a ocorrência de algum sinal, tal como o fim de uma palavra. (J-173)

Bit image graphics – *gráfico em imagem de bits*.

Gráficos que são formados por quadrados (bits) que podem estar impressos ou não. (T-377)

Bit map – *mapa de bits*.

(1) Em DPCX, é um registro de controle que descreve 1423256 blocos de bytes de um armazenamento em disco. (V-220)

(2) A representação de imagem, armazenada na memória do computador. Cada elemento da imagem (*pixel*) é representado por um padrão de bits armazenado na memória. (E-95)

Bit mapped – *relativo a mapa de bits*.

Bits que já foram incluídos no mapa de bits. (V-491)

Bit mapped font – *fonte de mapa de bits*.

Fonte de tela ou impressão na qual cada caractere é formado por um padrão de ponto. As fontes de mapa de bits representam os caracteres utilizando uma matriz. (H-628)

Bit pattern – *padrão de bits*.

Uma sequência de bits usada, geralmente, para indicar as combinações possíveis de um número específico de bits, sem duplicidade. (E-123)

Bit position – *posição de bits*.

A posição de um caractere numa palavra de notação binária. (S-274)

Bit processor – *processador de bits*.

Processa dados mediante lotes de bits. Pode ser de 32 bits (386, 486) ou 64 bits (Pentium). (V-672)

Bit slice design – *projeto “bit slice”*.

Projeto ou arquitetura *bit slice* ou de segmentos-bit para a construção de uma CPU com tamanho grande de palavras pela união de um número de blocos de palavras de tamanho menor. (M-96)

Bit splinter

É uma estrutura de hardware dentro de um modem,

cujas função é combinar bits e convertê-los por meio de sinais analógicos. (L-66)

Bit stream – *corrente de bits, fluxo de bits*.

Sinal binário considerado independentemente com relação ao seu agrupamento em caracteres; termo de uso comum com relação aos métodos de transmissão em que o equipamento terminal é o que realiza a separação dos caracteres. (H-123)

Bit string – *grupo (série) de bits*.

(1) Um grupo de dígitos binários no qual a posição de cada dígito é considerada como uma unidade independente.

(2) Um conjunto consistindo de apenas um bit. (V-242)

Bit testing – *teste de bit*.

Uma operação que determina se o bit é “zero” ou “um”; geralmente refere-se ao operador lógico E com disfarce apropriado. (N-210)

Bit-slice machine – *máquina “bit-slice”*.

Arquitetura ou projeto de computador, utilizada especialmente para microprocessadores cuja unidade central de processamento é construída (montada) mediante a concatenação de várias unidades de processamento de alto rendimento. (U-481)

BITBLT (Bit Block Transfer) – *Transferência de Blocos de Bits*.

(Ver: Bit Block Transfer). (E-39)

Bitmap – *mapa de bits*.

Pequenos pontos colocados juntos para formar uma imagem. Telas (e papéis) são divididos em milhares de pequenos bits, cada um dos quais podendo ser ligado ou desligado. Estes pequenos bits são combinados para criar representações gráficas. (W-18)

Bitmap editor – *editor mapeado por bits*. (L-82)

Bitmap image – *imagem de bitmap (de mapa de bits)*.

Uma representação de imagem gráfica armazenada com uma combinação específica de pontos de tela, ou *pixels*. As imagens gráficas da Web são imagens de mapa de bits (*bitmap*). (W-2)

Bitmap tracing utility – *utilitário para desenhos mapeados por bits*.

Utilitário traçador de desenhos para arquivos tipo *bitmap*. (J-591)

BITNET (Because It's Time NETwork ou Because It's There NETwork)

Uma rede remota (WAN) de *sites* educacionais separada da Internet, mas com intercâmbio livre de correio eletrônico (*e-mail*) com a Internet. Listserv, a mais popular forma de grupos de discussão via *e-mail*, originou-se na BITNET. Máquinas de BITNET são, geralmente, *mainframes* (computadores de grande porte) IBM operando o sistema operacional VMS. Seu endereço na Internet é *abc@xyzvm3.bitnet*. (W-123)

Bits per second (bps) – bits por segundo.

Em transmissão serial, é a velocidade de transmissão de bit de um caractere por uma máquina (equipamento) ou um canal. (V-589)

Bitwise

Modelo de computadores munidos de placa-mãe 386 de alto desempenho. (B-78)

Bitwise operator – operador Bitwise.

Operador de deslocamento de bits. (V-450)

BIX (Byte Information eXchange)

Serviço de informação *on line* fornecido pela revista Byte. (N-11)

Biz

Na Internet, categoria de grupos de discussão relacionada com assuntos comerciais ou financeiros. (W-1)

Black and White – preto e branco.

Originais ou reproduções em uma única cor. Quando as cores são separadas, o resultado são quatro negativos em preto e branco, cada um representando uma cor de impressão do processo. (W-67)

Blank – espaço em branco, vazio.

(1) Local determinado na memória onde podem ser armazenados dados.

(2) Um caractere usado para indicar uma posição de saída ou armazenamento na qual está armazenado.

(3) Posição na memória que não contém nenhuma informação. (V-117)

(4) Ausência de imagens na tela inteira ou em parte dela.

(5) Caractere resultante do uso da barra ou tecla de espaço. (U-180)

Blank card – cartão em branco.

Cartão que ainda não recebeu qualquer perfuração de dados. (I-125)

Blank check box

Usado para limpar uma caixa de verificação. (G-557)

Blank document window – janela com espaço para documento. (L-127)

Blank form – forma (meio) em branco.

Forma de representar o caractere branco num meio de armazenamento de caracteres. Pode ser um caractere especialmente designado para esse fim. O mesmo que *blank medium*. (H-348)

Blank line – linha em banco.

Na leitora ótica de caracteres IBM 3886, é uma linha no formulário que pode conter delimitadores, porém não pode ter qualquer caractere. (J-215)

Blankdisc – disco com espaço em branco.

Parte ou meio de um disco que não esteja registrando caractere algum. (V-731)

Blanket – duplicador (por contato e pressão).

Num duplicador, uma lâmina removível de material com superfície comprimível que, em contato com um cilindro maciço, produz a cópia de um original localizado na superfície intermediária (entre a lâmina removível e o cilindro). (T-9)

BLAST (Blocked Asynchronous Transmission Protocol) – Protocolo de Transmissão Assíncrona em Bloco. (W-17)

Blathering – conversa informal.

Semelhante ao *chat* (conversa *on-line*). (B-209)

Blazing speed – velocidade direcionada. (V-674)

Bleed – sangrado.

Uma representação gráfica impressa que se estende além da extremidade do papel. (W-67)

Blending – mistura de cores.

Problema de qualidade de impressão, onde duas cores diferentes imprimidas lado a lado, acabam misturando-se uma à outra no papel. (L-21)

Blind copy – cópia cega. (H-755)

No correio eletrônico, cópia de uma mensagem que é enviada a uma ou mais pessoas sem que o destinatário seja consultado.

Blind mode – modo cego.

Modo no qual um modem inteligente é posto até que este seja desligado. (L-196)

Blink – *piscar*.

Apagar e reacender repetidamente os caracteres; mensagens de advertência ou imagens, com a finalidade de chamar atenção. (U-180)

Blinking – *piscar; tremeluzir*.

Atributo que, quando acionado, exhibe, piscando, os caracteres enviados para a tela. (R-229)

Blip

Uma marca pequena capaz de ser detectada por meios ópticos na superfície de um meio de gravação, como o microfilme, usada para fins de contagem ou algum outro tipo de acompanhamento. (E-18)

BLOB (Binary Large Objects) – *Objetos Binários Longos*.

Termo usado na configuração de PC para designação de blocos de dados com mais de um segmento de memória. (T-426)

Block – *bloco*.

(1) Um grupo de caracteres ou palavras de computador consideradas como uma unidade, em virtude de serem armazenadas em locais sucessivos, terem comprimentos conhecidos e poderem ser referenciados por um endereço.

(2) A localização ou posição em fita, na qual um bloco de palavras, conforme definido acima, é armazenado ou gravado.

(3) Um circuito assemblador funcionando como unidade. Ex.: o bloco lógico num circuito sequencial.

(4) Conjunto de informações ininterruptas transferidas de ou para um dispositivo acoplado ao computador durante a operação de I/O. Alguns dispositivos utilizam tamanho fixo de bloco, como no caso da leitora perfuradora de cartões. Outros podem usar tamanho de blocos fixo ou variável, como no caso de disco ou fita. (V-232)

Block check character – *caractere de verificação de blocos*.

Caractere que controla a integridade de um bloco de dados transmitidos/recebidos. (R-379)

Block Cipher

Um método de criptografia no qual os dados são codificados e decifrados em blocos distintos para fins de transmissão por redes. (W-101)

Block comparison – *comparação de blocos*.

Uma pesquisa que se estende por meio de um bloco

de memória até o item a ser procurado ser encontrado ou o conjunto a ser examinado. (N-217)

Block device – *dispositivo de bloco*.

Dispositivo lógico de transferência de dados. (H-127)

Block diagram – *diagrama de blocos*.

(1) Uma representação gráfica do hardware de um sistema de computador. O propósito primário de um diagrama de bloco é indicar os caminhos ao longo dos quais as informações e/ou os controles fluem entre as várias unidades de um sistema de computador. Não deve ser confundido com o fluxograma.

(2) Uma representação mais grosseira que um fluxograma. (V-258)

Block error rate test – *teste de taxa de erro de blocos*.

Teste que verifica a relação entre o número de blocos incorretos recebidos e o número total de blocos transmitidos. (H-150)

Block format – *formato de blocos*.

No processamento de textos, um trecho do documento marcado para reposicionamento, cópia, eliminação, reformatação etc. Os programas modernos permitem que o usuário marque o bloco usando um processo chamado seleção, no qual as teclas de movimentação do cursor são usadas para destacar em vídeo reverso o trecho desejado. (H-191)

Block move – *reposicionamento de blocos*.

Movimentação de um bloco de informações de um local para outro num mesmo equipamento ou de um equipamento para outro. (H-129)

Block of data – *bloco de dados*.

Conjunto de dados, ou conjunto de bits que é transferido de ou para um dispositivo de memória de massa em somente um ciclo de acesso. (V-737)

Block parity check – *teste de paridade de bloco*.

Método de detecção de erros em transmissão de dados que consiste em analisar um byte produzido pela paridade dos bits de mesma ordem de um grupo de bytes, além da conferência da paridade de byte. (L-186)

Block size – *tamanho do bloco*.

Normalmente usado no gerenciamento e transferência de arquivos. É o tamanho de um conjunto

de dados transmitido por um protocolo de transferência de arquivos ou de um protocolo de correção de erros por meio de um modem. (T-641)

Block visibility – *visibilidade de bloco*. (J-510)

Block-diagram source – *fonte de diagrama de blocos*. (J-500)

Blockbluster – *destruidor de blocos*.

Elimina conjuntos e grupos de elementos indesejáveis. (B-106)

Blocked Asynchronous Transmission Protocol (BLAST) – *Protocolo de Transmissão Assíncrona em Bloco*. (W-17)

Blocked calls delayed – *bloco de dados atrasado*. Bloco de dados que chega em intervalo de tempo maior que o previsto. (R-360)

Blocked calls lost – *bloco de dados perdido*. Bloco de dados enviado que não chega ao destino. (R-360)

Blocking – *blocagem*.

(1) Processo de combinação de dois ou mais registros em um bloco. É uma forma de melhorar o desempenho do equipamento, reduzindo nos periféricos o tempo utilizado para acesso de leitura e gravação. Dependendo do equipamento, deve ser dimensionada para o fator ideal.

(2) Em comunicação de dados e tratando-se de interconexão de sistemas abertos, é a função executada por uma entidade (N) para mapear múltiplas unidades de dados do serviço (N) em uma unidade de dados do protocolo (N). (T-182)

Blocking fator – *fator de bloco*.

Número de registros lógicos que se pode combinar para formar um registro físico ou bloco. (F-120)

Blooming

Problema de qualidade de impressão, na qual o papel absorve a tinta, fazendo com que a tinta se espalhe além das dimensões da figura. (H-519)

Blow – *queimar*.

Gravar dados por meios eletrônicos num chip de PROM (*Programmable Read-Only Memory*), usando um equipamento de programação denominado *PROM programmer* (programador de PROM), *PROM blower*, *PROM blaster* ou *PROM burner* (queimador de PROM). (C-144)

Blurried – *manchado, borrado; indistinto, vago, obscuro*. (M-1)

BMP

No Microsoft Windows, uma extensão utilizada em arquivos que contêm gráficos com o formato de mapa de bits (*bit-mapped graphics*) compatíveis com o Windows. (H-202)

BNC (British National Connector)

É um conector para cabo coaxial originalmente designado para antenas de televisores ingleses. (Ver: BNC connector). (N-12)

BNC connector – *conector BNC*.

Um par de conexões para cabos coaxiais cujas extremidades se engatam quando são encaixados e girados em 90°. Originalmente designado para antenas de televisores ingleses. (E-60)

Board – *placa*.

(1) Um termo genérico que se refere às placas de circuitos eletrônicos usadas para receber chips e outros componentes eletrônicos, com circuitos impressos interligando esses componentes. (E-68)

(2) Cada uma das placas componentes do hardware de um sistema do computador. (R-216)

Board layout – *layout de placa eletrônica*. (J-700)

Body – *corpo*.

(1) Parte central ou principal de uma sub-rotina. (V-246)

(2) Em terminologia de Internet, a parte de uma mensagem de correio eletrônico que contém o texto propriamente dito.

Bold – *negrito*.

Estilo de letra. Usado geralmente para destacar em negrito as palavras selecionadas. (V-598)

Bold italic – *negrito e itálico*.

Estilo de letra ou tipo de fonte que une o negrito e o itálico ao mesmo tempo. Recurso utilizado em alguns programas a fim de deixar um texto, uma palavra ou um caractere em negrito e itálico simultaneamente. (V-598)

Boldface – *caractere negrito*.

Um estilo de tipos que torna os caracteres mais escuros e mais pesados que o estilo básico do texto. (H-685)

Book – *conjunto de declarações*.

Um grupo de declarações escritas em linguagem Assembler ou COBOL, geralmente assim consideradas quando catalogadas na biblioteca de programas-fontes. (H-300)

Bookkeeping – *efeito direto para cálculo.* (H-621)

Bookmark – *marcador; indicador.*

Uma característica do Gopher, e da maioria dos navegadores da Web, que permite conectar o usuário a uma página da Web particular automaticamente, pois o URL (*Uniform Resource Locator*) é armazenado. *Links* importantes podem ser salvos em uma pasta para que possam ser encontrados rapidamente, com apenas um clique no *bookmark*, sem a necessidade de procurar o URL e digitá-lo. (W-1)

Bookstore

Espécie de memória. Local onde fica armazenado um conjunto de informações sobre a alocação da memória. (I-209)

Boolean – *booleano.*

- (1) Pertinente ao processo usado na álgebra por George Boole.
- (2) Pertinente à operação da lógica formal. (T-83)
- (3) Referente aos valores lógicos (V ou F). (U-322)

Boolean algebra – *álgebra de Boole (booleana).*
Um sistema de teoremas dedutivos, usando-se lógica simbólica ou elementos de circuito tipo chave (*on-off*). Emprega símbolos para representação como e, ou, não, exceto, se...então etc., a fim de possibilitar cálculos matemáticos. Chamada Álgebra de Boole em homenagem a George Boole, matemático inglês (1815-1864). (V-89)

Boolean equations – *equações booleanas.*

Equações que utilizam os operandos booleanos AND (e), OR (ou), NOT (não), EXCEPT (exceto), THEN (então) e ELSE (senão) como variáveis booleanas. (V-8)

Boolean function – (ISO) *função booleana.*

Uma função na qual o número de possíveis variáveis de função e cada uma de suas variáveis independentes é dois. (V-198)

Boolean operation – *operação booleana.*

Operação realizada utilizando os operandos da álgebra booleana. (T-75)

Boolean operator – *operador booleano.*

Um operador lógico cujos operandos e resultados da operação têm um de dois valores. (S-327)

Boolean OR – *ou booleano.*

O mesmo que *logic OR* (OU lógico). (E-122)

Boolean or logical operators – *operadores lógicos ou booleanos.*

Sistema de teoremas que usa lógica simbólica para detonar classes de elementos, proposições falsas ou verdadeiras, e elementos de circuitos lógicos ligados-desligados. (N-12)

Boost – *impulso, auxílio; elevar, auxiliar.*

Ajuda recebida; fazer alguma coisa aumentar. (L-119)

Boot – *inicialização, partida; inicializar.*

(1) Procedimento executado assim que se inicializa o sistema. Pode ser, por exemplo, a execução de um programa que inicialize os parâmetros fundamentais do sistema. (V-81)

(2) Processo de inicialização de um computador pelo modo normal ou de maneira forçada teclando-se [CTRL] + [ALT] + [DEL]. (U-629)

Boot block – *bloco de inicialização, bloco de partida, bloco de “boot”.*

Parte do disco que contém o *loader* (carregador) do sistema operacional e outras informações básicas, que permitem ao computador executar os procedimentos de inicialização. (P-42)

Boot bus – *inicialização da transmissão.* (G-430)

Boot diskette – *disquete de inicialização.*

É um disquete em que estão armazenados programas-chave do sistema operacional responsáveis por inicializar a utilização do computador. (H-178)

Boot diskette file – *arquivo do disquete de inicialização.*

Conjuntos de arquivos que contém a rotina automática que limpa o conteúdo da memória, carrega o sistema operacional e prepara o computador para o uso normal. (C-135)

Boot manager – *gerenciador de inicialização.*

Programa gerenciador que guarda o programa de inicialização do sistema. (T-443)

BOOTP (BOOTstrap Protocol)

Protocolo da Internet usado para permitir à máquina aprender o seu endereço IP (*Internet Protocol*) e outras configurações de servidores remotos, de forma dinâmica, no momento da inicialização do sistema (*boot*). (W-40)

Boot sector – *setor de inicialização, setor de partida.*

Setor do dispositivo de armazenamento que

contém as rotinas de reinicialização do sistema operacional que será transferido para memória principal. (V-541)

Boot time – *tempo de carga.*

Tempo em que ocorre o *boot*. (H-128)

Boot up – *inicialização.*

Inicialização do sistema a partir da execução de um programa de *boot*. (T-516)

Bootting – *dar o “boot”.*

Significa desligar e ligar o computador novamente. (H-383)

Bootstrap – *autocarregador.*

(1) Técnica ou dispositivo destinado a atingir um estado desejado, por ação própria. Por ex., uma rotina de máquina cujas primeiras instruções bastam para introduzir no computador, procedentes de um dispositivo de entrada, as restantes instruções da rotina.

(2) Dispositivo previsto para colocar-se a si próprio numa posição determinada, carregando as operações seguintes.

(3) Em programação, seqüência de instruções que permite a introdução de um programa, no qual cada instrução chama a seguinte.

(4) Em compilação, técnica que permite escrever a um compilador em sua própria linguagem. Contrasta com carregador do programa inicial (*Initial Program Loader*). (V-3, 80, 228)

Border – *borda; limite.*

Nos programas e ambientes operacionais que utilizam janelas, o retângulo que delimita a superfície de trabalho do usuário. (I-34)

Border Gateway Protocol (BGP) – *Protocolo de Passagem de Limite.*

Protocolo de roteamento-padrão usado, primariamente, para roteamento entre grandes redes heterogêneas. (W-48)

Borland

Empresa proprietária da comercialização dos softwares Turbo Pascal e Turbo C. (U-104)

Bot

(1) Uma contração da palavra inglesa *robot* (robô). Na Internet, mais especificamente nos MUDs (*Multi-User Dungeons*) e no IRC (*Internet Relay Chat*), um personagem cujas ações são controladas por um programa e não representadas por uma pessoa.

(2) Na pesquisa via Internet, um agente automatizado de pesquisa que explora a Internet, de forma autônoma, para o usuário. (W-36)

BOT marker – *marcador de BOT.* (I-320)

Both

Operação ou comunicação em dois sentidos. (R-422)

Bottleneck – *gargalo.*

Termo genérico que designa qualquer estreitamento em um fluxo de informações, degradando o desempenho de um sistema. (U-234)

Bottleneck Von Newmann – *gargalo de Von Newmann.*

A limitação da velocidade de processamento imposta por uma filosofia de projeto de computadores que vincula uma única unidade de processamento à memória. (S-420)

Bottom – *fundo, origem, base.* (G-421)

Final de um arquivo (último registro) ou de uma estrutura. (R-224)

Bottom line – *linha de base (de uma pilha).*

É a linha inferior de uma pilha de armazenamento. (V-522)

Bottom margin – *margem inferior.*

Margem da borda inferior de um formulário ou uma folha comum de papel. (R-70)

Bottom up ascendent – *o mesmo que “bottom-up development”.*

(Ver: Bottom-up development). (U-584)

Bottom-up development – *desenvolvimento ascendente.*

Método de desenvolvimento de programa que se desenvolve mediante a comparação dos elementos disponíveis, iniciando com a implementação dos recursos da linguagem de programação e terminando quando se tenha conseguido o programa desejado. Em cada etapa, os elementos de que se dispõe são utilizados na construção de elementos novos, mais importantes no contexto do programa desejado, e assim por diante. (T-516)

Bound – *limite.*

Em PL/1, é o limite superior ou inferior de uma tabela ou de uma raiz. (V-244)

Boundary – *limite, fronteira, alinhamento.*

Em reconhecimento ótico de caracteres (OCR), é

o maior retângulo com o lado paralelo ao limite de referência de documento. **(G-2)**

Bounded – *limitado*.

Em PL/1, relativo ao limite superior ou inferior de uma tabela ou de uma raiz. **(T-180)**

Bounding – *fronteira*.

Fronteira entre os sistemas de computadores. **(V-378)**

Box – *bloco, caixa*.

Em um fluxograma ou diagrama de bloco, é a figura geométrica definida para conter ou indicar um passo (decisão, operação etc.) no fluxo do sistema, programa ou rotina. **(V-104)**

BPB (BIOS Parameter Block) – *bloco de parâmetros do BIOS*.

(Ver: Bios Parameter Block). **(V-596)**

bpi (bits per inch) – *bits por polegada*.

Medida de densidade de gravação em unidade de arquivamento magnético. **(U-488)**

BPL

É um tipo de instrução que ramifica sinais e é um sinal bit. **(N-165)**

bps (bits per second) – *bits por segundo*.

(Ver: Bits per second). **(V-589)**

Braces – *chaves*.

Em COBOL, um símbolo ou sinal gráfico que indica a possibilidade de escolha entre várias alternativas, na redação de programa-fonte. **(I-9)**

Bracket – *parêntese, suporte, apoio*.

(1) Um sinal gráfico usado para mostrar palavras opcionais em programação.

(2) Em SNA, um ou mais canais de unidades de requisição (RUs) e suas respostas intercambiáveis entre duas meias seções LU-LU representando a transação entre elas. Um suporte (*bracket*) tem que estar completo antes do início de outro. **(V-138)**

Brain – *memória, inteligência do computador*. **(E-244)**

Brainless blip – *“blip” sem “cérebro”*.

(Ver: Blip). **(O-6)**

Branch – *ramificação, desvio, bifurcação*.

A seleção de um ou mais caminhos possíveis em um fluxo, seguindo-se determinados critérios. **(V-232)**

Branch and Stack (BRAK) – *arranjo e bifurcação*.

Um arranjo para que possa ocorrer a bifurcação. **(V-531)**

Branch instruction – *instrução de bifurcação*.

(1) Tipo de instrução que permite ao programador dirigir o computador para que escolha um dentre vários subprogramas alternativos, segundo determinado critério.

(2) Instrução que pode originar uma bifurcação durante o desenvolvimento de um programa. **(E-216)**

Branching – *ramificação, desvio, bifurcação*.

(1) A escolha de alternativas possíveis, dependendo do preenchimento de condições preestabelecidas. Aumenta a flexibilidade do programa permitindo optar por diversas alternativas, dependendo do resultado de operações ou etapas intermediárias. **(V-123)**

(2) Instrução que provoca um desvio no fluxo lógico de um programa. **(K-30)**

Brand name – *marca nominal, nome de uma marca*. **(L-111)**

Brand new data type – *tipo de dado de “marca-nova”*.

Tipo de dado definido pelo usuário. **(K-48)**

BREAK (command) – *quebrar, partir, interromper*.

Comando interno no DOS e no OS/2 que determina se deverá haver pesquisa no *buffer* de teclado à procura dos comandos CTRL + BREAK ou CTRL + C para interromper a execução de um programa. **(U-572)**

Break – *parada, pausa*.

(1) Interrupção no final de uma operação e tomada de controle no final de uma recepção.

(2) Uma tecla que tem por finalidade interromper o processamento de qualquer operação que está sendo efetuada por um micro, devolvendo o controle ao teclado para que o operador possa tomar alguma decisão, ou para a entrada de nova operação.

(3) Interrupção da operação no transmissor, permitindo ao receptor assumir o controle do circuito de transmissão. **(V-242)**

Break character – *caractere de parada*.

É onde se faz teste com informações que não estão disponíveis. **(N-163)**

Break key – *tecla de interrupção.*

A maioria dos microcomputadores tem uma tecla de BREAK no teclado que permite ao usuário interromper o processamento do computador. (S-175)

Break-even point – *ponto de equilíbrio.*

Ponto em que se igualam a receita e a despesa; o ponto em que se recupera totalmente a inversão, antes de produzir lucros líquidos. (E-196)

Breakage – *quebra.*

Falha ou quebra de um sistema ou de parte do mesmo, devido à passagem do tempo sem a devida manutenção/atualização. (B-212)

Breakdown – *parada.*

Acidente no programa. (V-669)

Breaking – *interrupção, quebra.*

Mudança repentina passagem de um registro a outro. (V-746)

Breakpoint – *ponto de parada, ponto de interrupção.*

Um ponto em um programa no qual existe uma parada condicional a fim de permitir um teste visual, uma impressão ou outro tipo de análise. Os pontos de parada são geralmente usados na depuração de operações. (V-124)

Breakthrough – *quebra direta, ruptura.*

Interrupção da execução durante uma pausa, quebra do programa ou falha. (G-523)

Bridge – *ponte.*

(1) Um dispositivo de interconexão que pode conectar LANs, usando mídia similar ou não e sinais de sinalização, assim como a Ethernet, Token-Ring e X.25. Ele opera as conexões de dados num *data link-layer*, de modelo OSI. Essas *bridges* às vezes trabalham com PCs ou com computadores especiais. *Bridges* lêem e filtram pacotes de dados e seus *layouts*, passando o tráfego somente quando o endereço está no mesmo segmento de uma rede como uma estação de origem. (B-23)

(2) Conexão entre dois condutores de corrente por meio de um outro condutor; normalmente, é uma condição de caráter provisório. (V-590)

Bridge chip

Conexão entre dois condutores de corrente por meio de um outro condutor; ligação entre chips

dentro do equipamento. Normalmente, é uma condição de caráter provisório. (A-8)

Bridgeboard – *placa de ponte.*

Conexão entre dois condutores de corrente por meio de um outro condutor; normalmente, é uma condição de caráter provisório. (H-201)

Brief – *breve.* (H-615)

Brief description – *breve descrição.* (L-149)

Briefcase – *pasta para documento, arquivo para documento.* (C-179)

Briefly – *brevemente.*

Modo de operação de dispositivo. (V-418).

Brightness – *brilho.*

A luminosidade de um objeto visível. Na realidade, o brilho está nos olhos de quem vê. O componente de brilho de uma cor é diferente da cor propriamente dita (tom) e da intensidade da cor (saturação). (T-287)

Brightness control – *controle de brilho.* (L-18)

Bring down the bus

Falha de comunicação entre dois processadores interligados. (R-232)

BRK (BREAK)

É um comando no 6502, que é equivalente à interrupção do software. (N-169)

BRK

Comando em C para alterar o espaço reservado de memória para um certo programa. (Q-88)

Broad – *largo, extenso, amplo.* (E-253)

Broadband – *banda larga.*

Canal de comunicações que tem uma largura de banda superior a um canal de voz. (E-577)

Broadband Local Area Network – *rede local de banda larga.*

Definição usada em ambiente de rede local para determinar a configuração. (T-498)

Broadcast – *difusão, transmissão.*

A disseminação simultânea de informações para um conjunto de estações. (S-320)

Broadcast message – *mensagem de difusão, mensagem de transmissão pública.*

Mensagem de disseminação simultânea de informação a um certo número de estações. (F-128)

Brouter

Um dispositivo que combina as funções de uma *bridge* (ponte) e um *router* (roteador). Ele tem capacidade para guiar um ou mais protocolos como um TCP/IP e um XNS, e conectar todos os outros tráfegos de informações. (B-23)

Browse – *paginar*.

Nos gerenciadores de banco de dados, um modo operacional no qual os registros de dados são apresentados em formato de linhas e colunas, permitindo a consulta rápida a um grande número de registros na tela. (G-562)

Browser – *examinador; navegador (Internet)*.

(1) Dispositivo que procura ao acaso, aparentemente sem propósito definido. (V-510)

(2) Em terminologia de Internet, um programa usado para ver páginas disponíveis na WWW (*World Wide Web*). Interpreta as informações de um *site* indicado, exibindo na tela do computador textos, sons, imagens etc.

Browser database – *banco de dados “browser”*. Banco de dados com um tipo de consulta fácil, como se o usuário estivesse folheando o arquivo. (K-163)

Browsing – *busca ou pesquisa curiosa, navegação*.

Pesquisa de arquivos por um usuário não autorizado e que busca informações desconhecidas. (R-395)

Bruise an integer – *distorcer um inteiro*.

(Ver: Integer bruising). (K-2)

Bruised integer – *inteiro distorcido*.

(Ver: Integer bruising). (K-2)

Brush – *escova; pincelagem*.

(1) Peça formada por uma superfície de fios metálicos que permitem fechar um circuito ao fazer contato (geralmente por meio das perfurações feitas num cartão ou fita de controle de carro) com um cilindro metálico. (V-639)

(2) Recurso usado nos programas de desenho para traçar ou preencher áreas de uma figura com a cor e o padrão selecionados no momento. (G-577)

BSAM (Basic Sequential Access Method) – *Método de Acesso Seqüencial Básico*.

Método de acesso para armazenar ou recuperar blocos de dados em seqüência contínua, usando,

seja um dispositivo de acesso seqüencial, seja um dispositivo de acesso direto. (F-110)

BSC (Binary Synchronous Communication) – *comunicação síncrona binária*. (E-52)

BSEARCH (Binary SEARCH) – *“busca binária”*. Comando em C que executa uma busca binária nos dados de uma matriz. (Q-47)

BTAM (Basic Telecommunications Access Method) – *Método Básico de Acesso em Telecomunicações*.

Método de acesso que torna possível a comunicação, na modalidade de leitura/escrita, com dispositivos remotos. (E-562)

BTLZ

Protocolo de compressão de dados utilizado em V.42bis. (L-44)

Btrieve – *sistema de gerenciamento de registros*. Permite acesso e manipulação de registros em uma base de dados para programa aplicativo, além de possibilitar a interface com outras linguagens como COBOL, C, BASIC e PASCAL. Apresenta compatibilidade com IBM PC e PC/XT e processa sob o sistema operacional PC-DOS e MS-DOS versões 2.X e anteriores. (R-182)

BTW (By The Way) – *“A propósito”*.

Em conferências *on-line* da Internet, estenodactilografia para “*By the way*” (“A propósito”). (W-179)

Bubble memory – *memória-bolha*.

Um modo de armazenamento de informações baseados em bolhas magnéticas microscópicas. (G-195)

Bubble sort – *classificação de bolhas*.

Um algoritmo de pesquisa que se inicia no final de uma lista com N elementos e vai subindo aos poucos, testando o valor de cada par adjacente de elementos e trocando-os de posição, caso não estejam na ordem certa. O processo é repetido para os N-1 elementos restantes até que a lista inteira esteja completamente classificada, com o maior valor posicionado no final da lista. (T-720)

Bubble-jet – *impressora “bubble-jet” (jato de bolha)*.

Tipo de impressora a jato de tinta. (H-116)

Bucket – *partição*.

Uma expressão comumente usada para indicar

partição da memória, especificamente reservada para acumular dados ou totais. (E-507)

Budget – *orçamento, verba.* (E-244)

Buffer – “*buffer*”, *armazenamento temporário, armazenamento intermediário.*

(1) Parte interna em um sistema de processamento de dados que serve como memória intermediária entre duas memórias, ou ainda para operar sistemas com diferentes tempos de acesso ou formatos; usado para conectar um equipamento de entrada ou saída com a memória interna.

(2) Um circuito lógico OU.

(3) Um componente não-soldado, destinado a eliminar a reação.

(4) Dispositivo utilizado como interface entre dois circuitos ou dois equipamentos, com a finalidade de reconciliar suas incompatibilidades ou para impedir que as variações de um possam afetar o outro. (V- 82, 83).

Buffer memory – *memória intermediária, memória compensadora.*

Memória auxiliar que serve para compensar a diferença entre o processador que é incrivelmente mais rápido que os dispositivos. (T-332)

Buffer pool

(1) Área de memória para armazenar dados. (D-888)

(2) Segmento da memória de um computador ou impressora em que a informação de entrada ou saída é contida até o processamento.

Buffer size – *tamanho do buffer.* (L-39)

Buffered output – *armazenamento intermediário de saída.*

A possibilidade de enviar novos dados da máquina antes de estar completada a operação de saída em execução. (D-107)

Buffering – *carga em memória intermediária.*

Técnica de programação utilizada para compensar a velocidade lenta, e muitas vezes sujeita a uma alta taxa de erros, de um dispositivo periférico. Se o dispositivo se comunica diretamente com o programa, este se limita a trabalhar sincronizado com o referido programa. Esta técnica possibilita que o programa e o dispositivo operem independentes. (R-129)

Bug – *erro, defeito, falha de funcionamento.*

(1) Erro de software ou hardware. O termo vem dos

primórdios da informática quando um defeito em computador era causado por um inseto. (U-309)

(2) Equívoco ou funcionamento defeituoso.

(3) Equívoco ou erro cometido durante a fase de elaboração de um programa. Pode ser do tipo sintático ou lógico. No primeiro caso tem origem na codificação defeituosa na linguagem simbólica de programação utilizada e costuma ser detectado durante o processamento de compilação, que permite determinar a natureza do erro e corrigi-lo por diversos métodos. Os erros de tipo lógico obedecem a um planejamento errôneo da solução do problema e não são detectáveis pela máquina que realiza corretamente os cálculos, embora os resultados obtidos não sejam válidos.

(4) Falha de funcionamento que ocorre nos componentes ou equipamento físico de um sistema de processamento de dados. (V-113).

Bug detection – *detecção de defeitos.*

Programa ou dispositivo que é usado na detecção de erros de programação. (U-490)

Bugs lurking (in) check

Verificação de vírus ou de defeito oculto ou escondido no interior do equipamento. (A-2)

Build – *construir, formar, estabelecer.* (E-249)

Builder – *construtor.* (D-223)

Building – *construção.* (V-69)

Built in – *embutido.*

(1) Qualquer objeto, dispositivo ou ação embutida em outra. (V-203)

(2) Integrado, incorporado; característica especial que já está incluída em um determinado sistema. (E-142)

Built-in automatic – *função automática.*

Nas planilhas, uma fórmula pronta para ser usada que executa cálculos matemáticos, estatísticos, trigonométricos, financeiros, lógicos de data e outros. Também chamada de função interna. (S-323)

Built-in data type – *tipo de dados de construção interna.*

Tipo de dados definido na própria linguagem. (K-22)

Built-in function – *função incorporada.*

(1) Denominação da codificação representada pelo nome de referência da função. (U-583)

(2) Função já instalada ou predefinida. (R-184)

Built-in I/O – *I/O embutida.*

Dispositivo de entrada e saída embutido no sistema. (D-478)

Built-in macro – *macroembutida.*

Macro que está disponível em um programa. (R-114)

Built-in speaker – *alto-falante embutido.*

Dispositivo de saída sonora utilizado em micro-computadores. (D-1)

Bulk – *volume, massa.*

Nome do volume e número da série do disco. (V-625)

Bulk package – *pacote de volume.*

Conjunto de softwares em um mesmo volume. (V-518)

Bulk storage device – *dispositivo de armazenamento de massa.*

Termo genérico utilizado para referenciar dispositivos armazenadores de informações, assim como os sistemas de disco magnético, fita magnética etc. (V-693)

Bulkiest – *o mais volumoso, de maior tamanho.* (C-175)

Bulky – *que apresenta grande capacidade de armazenamento.*

Qualquer meio capaz de armazenar uma grande quantidade de informações, como as fitas magnéticas, os discos rígidos e os discos óticos. (I-89)

Bullet

Um circuito aberto ou fechado, com altura aproximada de uma letra minúscula, usado para identificar os itens de uma lista. (S-405)

Bulletin Board System (BBS) – *Sistema de Quadro de Avisos.*

Serviço privado de telecomunicações, normalmente operado por ‘hobbistas’ e usados por outros ‘hobbistas’. (V-485).

Bundle – *fascículo em lote, pacote.* (V-744)

Bundled software – *software de bonificação.*

Significa um software vendido com o computador, ou que faz parte de um pacote completo. (U-207)

Bundled system – *sistema de pacotes de arquivos.* (B-210)

Bundled utility – *utilitário de bonificação.*

Utilitário incluído como parte de um sistema de computador, sem acréscimo no preço do computador. (C-10)

Bundling

Combinação de hardware e software de vários fabricantes para produzir um sistema completo de venda com uma unidade única. (S-332)

Burn-in

Teste inicial a que os computadores são submetidos em benefício dos clientes. Os semicondutores, como os chips de memória e os microprocessadores, costumam apresentar defeitos em dois momentos: no início ou fim de suas vidas úteis, mas raramente no meio. Por isso, os varejistas mais responsáveis fazem um *burn-in* dos equipamentos deixando-os em funcionamento contínuo durante 24 a 48 horas antes de liberá-los para a venda. Assim é quase certo que os chips defeituosos apresentem problemas durante o período de *burn-in*. (E-158)

Burroughs

Companhia criada em 1886 e que teve seu nome mudado para o atual em 1953. Os produtos da Burroughs Corporation compreendem desde máquinas de contabilidade até uma família de computadores de grande porte. (I-419)

Burst – *rompimento, repente, saída brusca.*

(1) Separar um formulário contínuo em folhas individuais pelo rompimento da parte de ligação picotada.

(2) Em transmissão de dados, é uma sequência de sinais formando uma unidade de acordo com algum critério ou medida específica. (V-164).

Burst mode – *modo “burst”.*

Método de transferência de dados no qual as informações são reunidas e enviadas como uma unidade, propiciando alta velocidade de transmissão. (U-281)

Bus – *barramento, canal, via de conexão.*

Dispositivo pelo qual fluem os dados referentes a um certo processo. (V-299)

Bus bar – *via de barramento.*

Tem a mesma função que *data highway*. (V-693)

Bus clock selector – *cabo do seletor de relógio.* (D-760)

Bus controller – *cabo controlador*. (D-765)

Bus driver – *controlador de barramento*.

Programa que controla a utilização dos circuitos que ligam os periféricos ao processador central. (R-367)

Bus interface – *interface de barramento*.

Circuito que faz a comunicação entre o processador central do computador e seus circuitos de E/S de dados. (R-369)

Bus master – *mestre de transferência de dados*.

Um dispositivo que determina os dados a serem emitidos. (V-427)

Bus speed – *velocidade de barramento*.

(1) Velocidade do circuito de transferência de dados internos do computador.

(2) Velocidade de conexão entre um número e sua localização. (B-80)

Bus structure – *estrutura do barramento*.

Circuito transmissor de dados. (R-127)

Bus topology – *topologia de enlace comum, topologia de barramento*.

(1) Um conjunto de princípios projetados, incluindo a organização de funções e a descrição de formatos de dados e procedimentos, usados como base para projetar e implementar uma rede de aplicação de usuários.

(2) Projeto e implementação de uma rede de comunicação, no que diz respeito às suas disciplinas de comunicação e sua topologia de interconexão. A arquitetura da rede se ocupa explicitamente da codificação da informação, de sua transmissão, do controle dos erros e do fluxo, das técnicas de abandono de conexão da rede, de sua análise de rendimento em condições anormais ou degradadas (tais como períodos em que linhas de comunicações ou de comutação estão funcionando defeituosamente) etc. Como arquiteturas de redes genéricas, podemos citar a OSI (*Open System Interconnection* – Interconexão de Sistemas Abertos), apresentada pela ISO e a SNA (*Systems Network Architecture*), proposta e sustentada pela IBM. (H-256)

Bus VGA/XGA – *barramento VGA/XGA*. (E-256)

Bus-converter cell – *célula de conversão de barramento*. (O-24)

Buses – *vias*.

Têm a mesma função que *data highways*. (V-693)

Business – *negócio, ocupação; empresa*.

Comércio, negociação de uma empresa em qualquer assunto. (V-696)

Business application – *aplicação comercial/financeira*.

Recursos de informática voltados para a área de negócios. (V-690)

Business application program – *programa de aplicação financeira ou comercial*. (H-356)

Business chart – *gráfico financeiro/comercial*.

Gráfico voltado para a área financeira ou comercial. (K-5)

Business data processing – *processamento de dados de negócios (financeiro/comercial)*.

Aplicações voltadas ao comércio e negócios em geral. (V-696)

Business software – *software empresarial*.

Qualquer aplicação cuja finalidade principal seja o uso pelas empresas, em contraste com as aplicações científicas e de lazer. (E-56)

Busy – *ocupado*.

Condição em que um dispositivo, estando em operação, não pode atender a uma nova solicitação. (S-163)

Busy indicator – *indicador de disponibilidade*.

Indica a disponibilidade de um circuito para seu uso. (L-193)

Busy redial count – *contagem de rediscagens de linhas ocupadas*. (D-796)

Busy redial interval – *intervalo entre rediscagens de linhas ocupadas*. (D-796)

Busy signal – *sinal de ocupado*.

Em telefonia, corresponde ao tom de ocupado. Sinal na interface que corresponde a um estado não disponível para acesso. (U-223)

Busy-waiting

Uma situação em que ciclos de processamento são usados para testar uma variável até que esta assuma um valor desejado. (W-169)

Button – *botão*.

Normalmente um comutador de dois pólos, geralmente aberto, sem retenção. (V-106)

Buzzer – *buzina*.

Recurso sonoro utilizado para alertar quando um erro é cometido ou uma requisição não pode ser atendida. (R-415-A)

BY – *POR*.

Palavra reservada da linguagem COBOL. (D-558)

By reference – *por referência*.

Termo que, geralmente, refere-se à passagem de parâmetros. Passar um parâmetro por referência significa passar o ponteiro de localização de uma variável ou de uma expressão e não o seu conteúdo. (R-225)

By value – *por valor*.

Termo que, geralmente, refere-se à passagem de parâmetros. Passar um parâmetro, por valor, significa passar o valor real de uma variável ou de uma expressão e alocar o resultado em uma área de memória. (R-225)

By variable function – *por função variável*. (U-333)

By-pass – *omitir; desviar; passagem secundária, desvio; circuito de passagem*.

(1) Qualquer dispositivo criado para ligar em paralelo ou contornar uma frequência.

(2) Ato de passar além de uma instrução, rotina etc., na sequência natural de um procedimento, programa ou rotina.

(3) Ato de desviar do caminho normal ou de omitir um determinado fato ou passo existente na via predefinida. (V-270)

Byproduct – *subproduto*.

Dados obtidos como subproduto de um sistema

durante uma operação projetada para outros fins distintos. (V- 243)

Byte

(1) Um termo genérico que indica um determinado número de dígitos binários consecutivos. Ex.: Um de 8 bits ou de 6 bits.

(2) Um grupo de dígitos binários normalmente operados como uma unidade.

(3) Conjunto de oito bits operados como unidade mínima, geralmente mais curta que uma palavra. É empregada como medida de capacidade de memória. (V-81)

Byte counter – *contador de bytes*.

Contador de bytes (conjunto de 8 bits usados para representar um dado). (V-697)

Byte mode – *modo byte*.

Transferência de dados (registros) de ou para dispositivos de entrada/saída de baixa velocidade no canal multiplexador, mediante intercalação de bytes de dados. O canal multiplexador mantém operações simultâneas de entradas/saídas em vários subcanais. (H-270)

Byte-oriented – *baseado em bytes*.

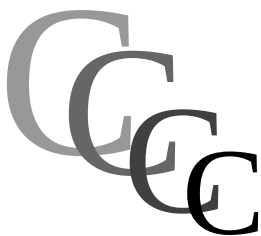
Técnica de endereçamento que usa o byte como unidade de endereçamento. (V-691)

Byte length – *comprimento do byte*. (D-332)

Bytecount – *inteiro hexadecimal*. (I-347)

BYTEnet – *rede BYTE*.

Serviço BBS (*Bulletin Board System*) da revista BYTE. (T-514)



C

(Ver: C language). (V-628).

C compiler – *compilador C*.

Compilador da linguagem de programação C. (D-276)

C language – *linguagem C*.

Linguagem estruturada projetada na Bell Labs, EUA, para operar sobre o sistema operacional UNIX. Algo semelhante ao Pascal; alcança a modularidade através de funções. É uma linguagem compilada, de incomum flexibilidade, pois o programador pode criar suas próprias funções (um programa C é um conjunto de funções). Pode também operar em outros sistemas operacionais, como o CP/M e sistemas similares do UNIX. (R-162)

C++

Linguagem de programação derivada da linguagem C. (V-631)

C-library functions – *funções da biblioteca C*.

São funções que foram incorporadas à linguagem C que servem como subprogramas para executar tarefas comuns, que podem ser acessados por outros programas C. (O-81)

CAB – *abreviação de “cabinet” (gabinete)*.

Um tipo de arquivo normal do Windows que contém partes de um ou mais arquivos, usualmente comprimidos. Projetado para instalar aplicativos de vários disquetes, ocupando apenas um disquete. (W-62)

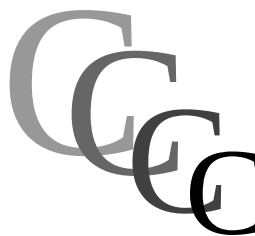
Cabinet – *gabinete*.

Pequena caixa que abriga todos os dispositivos eletrônicos e mecânicos de uma impressora. (R-49)

Cable – *cabo*.

(1) Conjunto de fios condutores envolvidos em uma proteção comum dispostos de modo a permitir a fácil identificação de cada fio. (V-139)

(2) Conjunto de fios dentro de um tubo protetor blindado, usado para conectar dispositivos peri-



féricos ao computador. Material utilizado para fazer ligações entre dispositivos, estações, distribuidores, repetidores, enfim todo tipo de ligação física. Existem vários tipos de cabos, a saber, *fiber optic cable*, *coax cable*, *twinax cable*, *copper cable* etc. (U-628)

Cabling – *cabeamento (de fibras)*.

Conjunto de fibras óticas (com núcleo e revestimento) coladas umas às outras nas extremidades e polidas, circundadas por um tubo protetor em metal ou PVC, geralmente flexível. Se o arranjo das fibras for coerente, isto é, a relação entre cada uma delas no ponto onde a luz for a mesma que no ponto em que a luz emerge, então torna-se possível a transmissão de imagem. (G-402)

Cache – *armazenamento intermediário de provisão*.

Um armazenamento intermediário (*buffer*) de alta velocidade que é continuamente atualizado através de recepção contínua de dados da memória principal. Tem a função básica de reduzir o tempo de acesso. (V-164)

Cache buffer

Tipo de memória intermediária, definida pelo usuário da rede, onde são armazenados blocos de dados para processamento. (U-667).

Cache controller – *controladora de cache*.

Uma controladora de disco rígido que possui seu próprio *cache* de memória. O *cache* de memória guarda instruções de programa e dados utilizados com frequência num chip de RAM, onde o computador os acessa com muito mais velocidade do que se estivessem no disco rígido. (A-78)

Cache flush – *fluxo de cache*.

Fluxo de dados a ser armazenado temporariamente. (R-160)

Cache functions – *funções disponíveis*. (M-29)

Cache memory – *cache de memória (armazenamento intermediário de provisão); memória oculta*.

(1) Tipo de memória utilizada nos sistemas de alto rendimento e que se encontra inserida entre o processador e a memória propriamente dita. A memória de “armazenamento intermediário de provisão” tem como objetivo reduzir a discrepância da acessibilidade apresentada por esse tipo de unidades, e funciona retendo pequenas regiões que transformam o conteúdo da memória de armazenamento intermediário de provisão; corresponde estreitamente ao conjunto de trabalho de um sistema de armazenamento de página. **(T-44)**

(2) Memória auxiliar, aceleradora da memória principal. **(V-672)**

Cache miss – *perda de cache.*

Perda de dados armazenados temporariamente. **(R-160)**

Cache refill – *preenchimento de cache.*

Preenchimento da área de armazenamento temporário. **(R-160)**

Cache thrashing – *descarte de cache.*

Descarte de informações contidas na área de armazenamento temporário. **(R-160)**

Cacheless – *sem armazenador (cache).*

Sistema que não tem memória que armazena dados mais rapidamente; computador que se encontra desprovido de circuitos aceleradores, que melhoraram o desempenho total do computador. **(J-514)**

Caching

Processo no qual um computador servidor de arquivos armazena aqueles que são mais comumente usados em sua memória principal, visando melhorar o desempenho e velocidade do sistema. **(U-620)**

Caching controller – *controladora de cache.*

Unidade controladora do dispositivo de armazenamento intermediário de provisão. (Ver: Cache controller). **(H-104)**

CAD (Computer Aided Design) – *Projeto Assistido por Computador.*

(1) Uma das mais utilizadas aplicações gráficas por computador. Aumenta consideravelmente a produtividade dos desenhistas industriais. Os benefícios que o sistema CAD oferece para trabalhar com dados gráficos são bem superiores aos dos Editores de Texto tradicionais ou do VISICALC, devido a uma maior flexibilidade, com um elevado acréscimo na qualidade final.

(2) Conjunto de técnicas utilizadas para a criação de dados que descrevem o objeto a projetar, da

manipulação desses dados em modo convencional a fim de chegar a uma forma acabada de projeto e, paralelamente, da geração das informações necessárias à sua fabricação.

(3) Técnica em que o computador é utilizado como auxílio para o desenvolvimento de um projeto. Esse auxílio tanto pode ser por meio de cálculos matemáticos para montagem de protótipo como através de desenvolvimento de espectros de protótipo visualmente em tela. **(T-21)**

CAD package – *conjunto de programas de CAD.*

Conjunto formado pela documentação de programas, e pelos programas propriamente ditos, destinados ao CAD SYSTEM. **(J-90)**

CAD program – *programa de CAD.*

Seqüência completa de instruções do sistema CAD necessária para resolver um problema. **(J-87)**

Cadmium – *cádmio.*

Elemento azul-acinzentado, utilizado em ligas metálicas e como absorvedor de nêutrons de reator nuclear. **(V- 297)**

CAE

(1) Computer Auxiliary Education (Educação Auxiliada por Computador) – Um sistema educacional que utiliza o computador como ferramenta auxiliar.

(2) Computer Aided Editing (Edição Assistida por Computador) – Aplicação do computador na edição de material bibliográfico.

(3) Computer Aided Engineering (Engenharia Auxiliada por Computador) – É um tipo de aplicação que permite ao usuário realizar testes e análises de engenharia sobre projetos criados no computador. Em alguns casos, recursos como os testes lógicos que são habitualmente associados aos programas de CAE existem também nos programas de CAD; portanto, a distinção entre CAE e CAD não é muito nítida. **(G-403)**

CAI (Computer Aided Instruction) – *IAC (Instrução de Auxílio com Computador).*

Uma das primeiras novas aplicações do micro-computador. O computador é usado para ensinar ao estudante pelo treino e prática, ou de outra atividade interativa. **(H-217)**

Calculate – *calcular.*

Método com o qual o computador determina algo por meio de cálculos. **(V-724)**

Calculation machine – *máquina de cálculo.*

Dispositivo mecânico do computador que executa cálculos matemáticos elementares. (V-701)

Calculator – *calculador; calculadora.*

(1) Um dispositivo que realiza operações aritméticas básicas por meio de informações (dados e instruções) que lhes são fornecidas diretamente ou por meio de cartões perfurados.

(2) Um computador. (T-12)

Calculator-type function – *função tipo calculadora.* (J-534)

CALL (command) – “*chamar*”.

Comando que permite a um arquivo de grupo (*batch*) carregar e executar um segundo arquivo de lote e então retornar para executar as instruções restantes do arquivo de lote principal. (U-716)

Call – *chamada.*

Em programação, uma instrução para transferir a execução de um programa para uma sub-rotina fechada especificada. Quando a sub-rotina chega ao fim, a execução do programa retorna ao comando seguinte à instrução de chamada. (V-136)

Callable Services Library (CSL) – *Biblioteca de Serviços Solicitáveis.*

Rotinas de bibliotecas que podem ser acessadas facilmente por um programa. (V-320)

Calling – *chamado; chamada.*

(1) Para transferir o controle de um computador digital, temporariamente, do programa-fonte para uma rotina, o qual é referenciado na sequência lógica do problema com a função de realizar uma operação necessária.

(2) Em comunicação, é um procedimento no qual um grupo efetua o início de uma ligação com outro. (H-266)

Calling indicator – *indicador de chamada.*

Circuito do modem que indica uma ligação de outro equipamento. (R-377)

Calling program – *programa de chamada (solicitador).*

Um arranjo de instruções e dados (constituindo um programa ou seu pseudoprograma) necessário para chamar uma determinada sub-rotina. (S-432)

CALLOC (Core ALLOCation) – “*alocação de memória*”.

Comando em C para reservar espaço na memória para o processamento. (Q-72)

Callout table – *tabela de saída.* (V-464).

CAM (Computer Aided Manufacturing) – *Fabricação Assistida por Computador.*

(1) Conjunto de técnicas que integram várias sub-técnicas que podem ser utilizadas no controle de computadores ou no controle de processos de diversas técnicas de fabricação. A fabricação assistida por computador implica a integração de todos os aspectos de sistemas de industrialização dentro da fábrica, ou seja, o emprego de técnicas de informática, não só para o controle de processos, mas também para aspectos tais como o pedido automático de materiais, o planejamento de sua utilização, planos de fabricação, controle de inventário etc.

(2) Modo de produção que recorre ao projeto assistido por computador, à fabricação assistida por computador e à gestão automatizada da produção. (T-77)

(3) Aplicação gráfica por computador (projetos, cálculos matemáticos, protótipos etc.). (J-521)

Camera – *câmara.*

Dispositivo de adaptação de imagem, geralmente fotográfico, com sistema óptico, para exposição de material sensível à luz para reproduzir a imagem captada. (V-349).

CANCEL – *cancelar.*

(1) Palavra reservada em COBOL.

(2) Comando utilizado para encerrar um procedimento e devolver o controle e comando do computador ao teclado. (V-121).

Cancel button – *botão de cancelamento; botão Cancelar.*

Em interfaces gráficas, uma opção de caixa de diálogo utilizada para cancelar um comando e retornar ao documento ativo. (G-555)

Cancel switch – *chave de cancelamento.* (I-309)

Cancellation – *cancelamento.* (H-742)

Canned program – *programa enlatado.*

Termo que define o software disponível comercialmente, que se presta a uma determinada aplicação. (D-301)

Canon

Empresa norte-americana produtora de linha eletrônica. (A-41)

Canonical boolean expression – *expressão booleana canônica*.

Modelo de um banco de dados que é independente do hardware ou software disponível. (M-89)

Capability – *capacidade*.

O número de palavras, sílabas, caracteres ou bytes que podem ser contidos ou armazenados num dispositivo de memória. Em regra, utiliza-se para definir a dimensão da memória principal ou dos suportes externos de armazenagem ou dos registros internos. (A-46)

Capacitance – (ISO) *capacitância*.

Uma grandeza escalar característica de um conjunto de condutores dielétricos associados, com a função de armazenar energia quando esse conjunto é submetido à ação de um campo elétrico. (H-261)

Capacitor – *capacitor, condensador*.

Dispositivo elétrico constituído de dois discos condutores separados entre si por um material dielétrico. Armazena carga elétrica num espaço reduzido. (H-102).

Capacity – *capacidade*.

Quantidade de informações que um computador, ou outro equipamento, consegue processar ou armazenar. (U-28)

Capacity planner – *planejador de capacidade*.

Pessoa responsável pela criação do estado de um sistema que trabalha em plena capacidade, totalmente otimizado. (V-521)

Caps Lock key – *tecla Caps Lock*.

Tecla de dois estados que, quando ativa, faz com que o teclado fique travado no modo de maiúsculas (caixa alta). (U-31)

Capstan – *rolo transportador, eixo*. (I-307)

Capture – *capturar*.

(1) Comando utilizado em redes NetWare para redirecionar a saída paralela de um equipamento que utilize uma impressora local para uma impressora remota. Processo de transferência dos dados recebidos para um arquivo em disco ou fita. (U-140)

(2) Tirar os dados de uma posição da tela. (R-312)

Capture pattern – *padrão de captura*.

Modo pelo qual se grava em disco uma imagem gráfica correspondente ao conteúdo atual da tela. (C-98)

Carbon ribbon – *fita carbônica*.

Uma fita usada nas impressoras de impacto. (H-362)

Card – *cartão*.

(1) Um meio de armazenamento de informação processável em máquina. Uma peça de papel geralmente retangular com 7 3/8 polegadas de comprimento por 3 1/4 polegadas de largura. Muito utilizável nas décadas de 50 e 60.

(2) - Uma unidade interna conectável, servindo de base aos componentes de circuitos integrados a partir da década de 70. (V-184)

Card cage – *porta-cartão*.

Local para colocar cartões de placas de circuitos. Geralmente, fornece espaço para cabos, conectores, fios, etc. (T-141)

Card deck – *lote de cartões*.

Conjunto de cartões perfurados. (V-317)

Card desk – *jogo de cartões, conjunto de cartões*. (E-563)

Card file – *arquivo de cartões*.

Conjunto ordenado de cartões perfurados que contém informações homogêneas e afins, devidamente classificadas por um campo determinado para esta finalidade. (G-410)

Card hopper – *alimentador de cartões*.

Dispositivo que retém cartões perfurados, colocando-os na leitora de cartões. Atualmente fora de uso. (J-351)

Card image – *imagem de cartão*.

Parte de memória que contém uma representação exata da informação em um cartão. (J-356)

Card punch – *perfuradora de cartões*.

Dispositivo periférico usado para registrar informações por meio de perfurações em cartões. (V-317)

Card punch limit – *limite de perfuradora de cartões*.

Estabelece uma configuração de tempo e espaço para que a perfuradora execute. (J-353)

Card reader – *leitora de cartão*.

(1) Mecanismo que lê informações perfuradas em um cartão.

(2) Dispositivos de entrada de informações que consiste de um alimentador, um setor de leitura e um

circuito de transmissão dessas informações para a memória, discos, fitas magnéticas etc. **(V-100)**

Card sorter – *classificador de cartões*.

Um dispositivo que deposita cartões perfurados em escaninhos selecionados de acordo com a chave de classificação e as perfurações nos cartões. **(V-97)**

Card system – *sistema de cartão*.

Sistema de processamento de dados que utiliza cartões perfurados como elemento de entrada e/ou saída de informações. Tem como unidades periféricas, exclusivamente, leitoras/perfuradoras de cartões e impressoras; necessita de memórias auxiliares de grande capacidade de armazenamento. **(S-216)**

Cardboard – *placa*.

Estrutura em que são montadas placas de circuito impresso. Possuem bordos para interconexão com equipamentos que a recebem. **(J-285)**

Caret – *circunflexo*.

O símbolo (^), normalmente encontrado na parte superior da tecla 6 do teclado do computador. **(P-79)**

Carriage – *carro transportador*.

Dispositivo de qualquer equipamento de impressão que movimenta o papel e regula todas as funções de alimentação como salto, espaçamento horizontal e ejeção do papel. **(R-329)**

Carriage return – *retorno de carro*.

(1) Caractere de controle que especifica um retorno no carro de impressão (no caso de uma impressora). **(V-698)**

(2) Caractere de controle que faz o computador ou impressora retornarem ao início da linha atual. **(U-57)**

Carriage return code – *código de retrocesso de carro*.

Um código que fornece à máquina de escrever ou impressora, ou a um outro dispositivo similar um requisito para o retrocesso do carro à posição inicial. **(G-320)**

Carrier – *portadora*.

Freqüência contínua suscetível de ser modulada e ser portadora das informações. (Ver: Carrier wave) **(T-333)**

Carrier detection – *deteção de portadora*.

Determina o estabelecimento de comunicação, em alguns casos, entre dois modems. **(R-365)**

Carrier wave – *onda portadora*.

A freqüência básica ou taxa de repetição de pulso de um sinal que não transporta nenhuma informação, até que seja modulada por outro sinal previamente modulado. Uma portadora pode ter amplitude, fase ou freqüência modulada. Ex.: numa típica linha de armazenamento de retardo de mercúrio de um computador digital, a onda transportadora sonora de 8 megaciclos/segundo é modulada para 1 megaciclo/segundo. A média não é constante. **(H-278)**

Carry – *transporte, transferência*.

Um sinal ou dígito produzido na soma de dois ou mais algarismos quando o total for igual ou maior que a base do sistema de notação em que os algarismos são representados. **(V-102)**

Carry digit – *dígito de transporte*.

Dígito gerado quando a soma ou o produto numa determinada posição excede ao maior número que pode ser representado naquela posição, e que é transferido para ser adicionado à posição de ordem superior. **(D-94)**

Carry flag – *sinalizador de transporte*.

Sinalizador binário colocado pelo processador como resultado de uma operação aritmética ou lógica quando o resultado da operação excede a capacidade física do acumulador. O sinalizador “vai-um” é utilizado como indicador de estouro para refletir uma condição de erro. **(R-291)**

Carry out – *executar*.

Palavra freqüentemente encontrada em textos técnicos de informática. **(G-550)**

Carry-lookahead – *transporte para frente*.

Método utilizado em somadores em paralelo e multibits, pelo qual um elemento individual do somador pode detectar quando uma etapa do somador que o precede imediatamente está a ponto de gerar um transporte como resultado da soma dos bits seguintes menos significativos nos somandos. A lógica necessária para produzir o sinal de “transporte para frente” adota a forma de circuito integrado. **(S-272)**

Cartridge – *cartucho*.

(1) Dispositivo de leitura/gravação de dados que pode ter meios removíveis de armazenamento secundário. **(U-484)**

(2) Um invólucro contendo um rolo de fita magnética, a qual armazena informações. (Ver: Cartridge type disk). **(V-175)**

Cartridge type disk – cartucho.

Invólucro, receptáculo hermeticamente fechado, e geralmente de plástico, no qual se conservam as fitas magnéticas como meio de proteção contra a aderência de partículas estranhas, que durante o processamento das fitas poderiam provocar erros ou anomalias de leituras. (V-697)

Cascade – cascata.

Comando para visualizar janelas em forma de cascata. (G-563)

Cascading look-up – consulta em cascata.

Um modo de consulta, na qual duas ou mais janelas se superpõem na tela, de modo que seja possível observar as linhas de títulos das janelas ocultas. (H-631)

Cascading menu – menu em cascata.

Objeto de interface gráfica que, por meio de um clique com o mouse em uma determinada opção, apresenta um novo menu localizado ao lado e abaixo dessa posição, com opções relacionadas com a primeira. (R-395)

Cascading update – atualização por cascata.

Somente os níveis envolvidos naquela cascata serão atualizados, aumentando assim a velocidade de atualização. (A-11)

CASE (Common Application Service Elements) – Elementos Comuns de Serviço de Aplicação.

Em comunicação de dados e tratando-se de interconexão de sistemas abertos, são os elementos de serviço num determinado nível de aplicação, considerados como de uso geral para todas as entidades de aplicação. (D-430)

Case – caixa, estojo, invólucro, gabinete.

(1) Recipiente no qual são guardados objetos distintos. (H-109)

(2) Em computadores, compartimento metálico que contém a placa-mãe, os adaptadores e todas os componentes internos.

Case sensitivity – distinção entre maiúsculas e minúsculas.

Característica que, quando habilitada, permite diferenciar caracteres maiúsculos de minúsculos. (R-182)

Case-by-case – caso por caso.

Forma de análise individual de um problema. (A-45)

Case-by-case basis – base de caso por caso.

Base aplicada à forma específica de trabalho. (Ver Case-by-case). (A-45)

Cassette – cassete (fita cassete).

(1) Um invólucro contendo rolo de fita magnética.

(2) Tipo de fita magnética utilizada para armazenamento de informações.

(3) Termo francês adotado na línguas espanhola e portuguesa. Normalmente é um dispositivo intercambiável de registro de dados. (V-144).

Cast

Operador unário *cast* (força a mudança de um tipo de dado). (D-507)

Cast coated – papel tipo couché.

Papel caracterizado por uma superfície altamente polida, semelhante a um espelho, com suavidade excepcional. (W-67)

CAT (Computer Aided Testing) – Teste Assistido por Computador.

Aplicação dos computadores ao controle de técnicas de verificações analógicas ou digitais para avaliar a qualidade dos componentes e dos produtos. A prova (teste) assistida por computador é utilizada para testar se as partes dos componentes submontados e sistemas completos se encontram dentro de tolerâncias específicas e se também têm o rendimento específico esperado. É necessário que se note que esse rendimento pode requerer que a unidade ou sistema opere sob condições extremas, que não ocorreriam em operação ou uso normal. Os parâmetros (critérios de prova) para os testes assistidos por computador derivam, com frequência, do projeto assistido por computador. (H-262)

Cat 5 (Category 5) – Categoria 5.

Padrão de cabo Categoria 5. (Ver: Category 5 cable standard). (W-100)

Catalog – catálogo; catalogar.

(1) Um diretório de localização de arquivos e bibliotecas.

(2) Em OS, uma coleção de índices de conjuntos de dados utilizados por um programa de controle para localizar um volume contido em um conjunto de dados

(3) Em DPPX, um conjunto de dados contendo informações que descrevem o próprio conjunto de dados, outros catálogos e o armazenamento de

acesso direto designado para o conjunto de dados e catálogos.

(4) (ISO) – incluir informações sobre um arquivo ou uma biblioteca num catálogo.

(5) Incluir a identificação do volume de um conjunto de dados no catálogo.

(6) Em VSE, entrar com uma fase ou módulo em uma das bibliotecas do sistema. **(T-81)**

(7) Documento que relaciona, de forma metódica, pessoas, coisas ou itens de uma coleção, localizando-os. **(V-339)**

Catastrophic hardware error – *erro de hardware catastrófico*.

Erros que comprometem a continuação da execução de um sistema, tais como cabos rompidos, placas mal conectadas etc. **(I-330)**

Category – *categoria*.

Em DCPX, uma partição definida para usuário de disco, criada por uma configuração mapeada de bits num conjunto. **(D-391)**

Category 5 (Cat 5) – *Categoria 5*.

Padrão de cabo Categoria 5. (Ver: Category 5 cable standard). **(W-100)**

Category 5 cable standard (Cat 5) – *Padrão de Cabo Categoria 5*.

Um padrão de cabeamento para fiação UTP certificado para processar até 100 MHz e satisfatório para transmissão de dados de 100 Mbps. **(W-100)**

Cathode Ray Tube (CRT) – *Tubo de Raios Catódicos*.

(1) Tubo eletrônico a vácuo semelhante ao tubo de reprodução de imagem de televisão (cinescópio), que é usado para representação de imagens gráficas.

(2) Dispositivo eletrônico para representação em telas, em que utiliza um sinal eletrônico para modular um feixe de elétrons bem definido e controlável. Num tubo de raios catódicos em cores, são utilizados três feixes de elétrons. O feixe ou feixes de elétrons são dirigidos para uma superfície, geralmente uma tela fosforescente, produzindo um movimento controlado, e sua intensidade produz uma representação perceptível pelo olho humano. **(V-100)**

CAVE (Cave Automatic Virtual Environment)

Equipamento usado como interface visual, no qual a visão de espaço ao seu redor será substituída por

um espaço virtual que muda quando o usuário se move. **(L-84)**

CAV (Constant Angular Velocity) – *Velocidade Angular Constante*.

(Ver: Constant Angular Velocity). **(W-8)**

Caviar

Modelo de Winchester da Western Digital. **(A-34)**

CBT (Computer-Based Training) – *Treinamento Baseado em Computador*.

(Ver: Computer-Based Training). **(W-6)**

CC:Mail

Sistema patenteado de processamento de correio eletrônico. **(W-43)**

CCD (Charge-Coupled Devices) – *Dispositivos de Carga Emparelhada*.

Um tipo de tecnologia de máquina fotográfica digital na qual a imagem é focada em um arranjo sensível a *pixels* sensores. O tamanho pequeno do próprio arranjo, aproximadamente o tamanho de um microchip, e a alta resolução, em torno de 1.000 a 1.018 *pixels*, dessas máquinas fotográficas aumentam muito a capacidade de aquisição de imagem. Oferece, portanto, novas aplicações para o controle de qualidade industrial e para a medicina. **(W-71)**

CCITT (Comité Consultatif International de Telegraphie et Telephonie)

(1) Organização baseada em Genebra, Suíça, que estabelece padrões nos protocolos que se aplicam a transmissões de modem, rede e fax. **(U-34)**

(2) Abreviação de *The International Telegraph and Telephone Consultive Committee*. Órgão que normatiza o padrão utilizado em telecomunicações. **(S-157)**

CCP (Console Command Processor) – *Processador de Comando da Console*.

Parte do sistema operacional CP/M responsável pela interface do sistema com o usuário. É ela que faz a interpretação dos comandos inseridos via console. **(H-270)**

CCW (Channel Command Word) – *Palavra de comando de canal*. **(I-338)**

(Ver: Channel Command Word).

CD (Compact Disk) – *Disco Compacto*.

O mesmo que *optical disk*. **(E-20)**

CD player

Equipamento de som que pode ser conectado ao

notebook via porta paralela, a fim de transferir dados do computador para o *compact disk* e vice-versa. (L-101)

CD-I (Compact Disc – Interactive) – *CD Interativo*.

Especificação para um produto completo de hardware/software que inclui um CD-ROM, uma CPU e um áudio e vídeo especial de processamento de hardware. (N-16)

CD-IN

Entrada do conector do computador. (U-833)

CD-Interactive (CD-I) – *CD Interativo*.

Estação multimídia desenvolvida pela Philips. (V-346).

CD recording – *gravação em CD*.

Gravação realizada em disco compacto (CD). (W-6)

CD-R (Compact Disk Recordable) – *Disco Compacto Gravável*.

(Ver: Compact Disk Recordable). (W-17)

CD-R (Compact Disc Recorder) – *gravador de CD*.

Dispositivo que efetua gravações em discos laser. (B-217)

CD-ROM (Compact Disk-Read Only Memory) – *Disco Compacto com Memória Somente de Leitura*.

Uma tecnologia de armazenamento óptico que permite a leitura (mas não a gravação) de informações armazenadas em CDs. Os discos de CD-ROM chegam a comportar até 650MB de dados que podem ser acessados interativamente na tela do computador. Atualmente, o CD-ROM vem sendo utilizado para produzir enciclopédia, dicionários e bibliotecas de software para uso em microcomputadores. Novas técnicas de compactação permitem condensar até 250.000 páginas de texto num único CD. Forma plural em português: CDs ROM. (V-183)

CD-ROM caching – *disco compacto com cache interno*.

Permite uma maior rapidez de acesso. (J-563)

CD-ROM dictionary – *dicionário em disco compacto*.

Dicionário ou enciclopédia armazenada de forma digital dentro de um disco rígido. (J-499)

CD-ROM drive – *acionador de CD-ROM*.

Dispositivo que aciona a leitura em discos óticos, através do uso do canhão laser. (V-504)

CD-ROM reader – *leitora de CD-ROM*.

Nome que se dá aos *drives* que só conseguem fazer a leitura óptica dos CDs-ROM. Em geral, são chamados de CD-R esses drives com capacidade de gravar. (C-138)

CD-RW (Rewritable Compact Disk) – *Disco Compacto Regravável*.

(Ver: Rewritable Compact Disk). (W-17)

CDC – *caractere de direção de chamada*.

Caractere, ou seqüência de caracteres, que identifica um elemento ou dispositivo receptor de comunicação conectado a uma linha ou rede de comunicações. (F-172)

CDK (Cyberspaced Development Kit) – *Conjunto de Desenvolvimento de Espaço Cibernético*. Utilitário proveniente de programação C++ que pode ser usado para criar ou adicionar elementos que serão utilizados dentro da própria programação C++, interagindo com realidade virtual. (L-79)

CDMA (Code Division Multiple Access) – *Acesso Múltiplo de Divisão de Código*. (L-2)

CDPD (Cellular Digital Packet Data) – *Pacote de Dados Digitais Celular*.

São sistemas de transmissão de dados via satélite, que permitem o acesso de equipamentos móveis, de qualquer localidade. (C-48)

Ceil

Função em C que arredonda o número fornecido para cima: *ceil* (5.4)=6. (Q-31)

Celeron

Uma marca de processadores da Intel, para PCs básicos, podendo operar em frequências que vão de 266 até 333 MHz. Todos os processadores Celeron são baseados na tecnologia do processador da Intel CMOS de 0,25 microns, podendo executar a maioria dos aplicativos em sistemas operacionais como, por exemplo, o Windows 98. (W-1)

Cell – *célula*.

(1) O armazenamento para uma unidade de informação, usualmente um caractere ou uma palavra.
(2) Um local especificado por todo ou parte de um endereço, com características de armazenamento.

Termos específicos como coluna, campo, local e bloco são mais usados que a palavra célula. (V-91, 233)

Cell A1 – *célula A1*.

A primeira célula de uma planilha eletrônica. A letra A informa a primeira coluna da planilha e o número 1, a primeira linha. (R-237)

Cell array – *matriz de célula*.

Interseção de uma linha com uma coluna de uma matriz, que armazena informações ou endereços de informações. (R-296)

Cell library – *biblioteca de células*.

Banco de dados de macrocélulas que são projetos de circuitos complexos. (O-25)

Cell pointer – *cursor*.

Traço, seta, ou pequeno retângulo piscante na tela, que indica a posição onde o caractere ou elemento gráfico será incluído quando uma tecla for pressionada. (H-308)

Cellular array – *matriz celular*.

Matriz composta de várias células. (R-295)

Cellular multlist – *lista múltipla celular*.

Uma forma de organização de listas múltiplas em que as cadeias não podem ser estendidas sobre as colunas secundárias. (H-65)

Center – *centralizar*.

Alinhar caracteres em torno de um ponto localizado no meio de uma área definida explicitamente. (P-64)

Centered – *centralizado*. (I-268)

Central computer – *computador central*.

Computador responsável pelas principais tarefas de processamento de uma rede. (V-700)

Central installation – *instalação central*. (V-701)

Central Processing Unit (CPU) – *Unidade Central de Processamento*.

(1) O processador central de um sistema de computador. Contém a memória principal, unidade aritmética e um grupo de registros especiais.

(2) Todo o sistema de computador, excluindo as unidades de entrada e saída, unidades periféricas e unidades de armazenamento intermediário (discos, fitas magnéticas, disquetes etc.). (V- 101)

Central processor – *processador central*.

(1) Unidade central de processamento.

(2) Dispositivo ou conjunto de dispositivos de um sistema de processamento de dados que não pertence aos dispositivos que constituem suas unidades periféricas. (E-221)

Central transaction processing machine – *máquina central de processamento de transações*. (V-697)

Centralized computing – *computação centralizada*.

Sistema de computação utilizado no início da década de 70, no qual todos os dados são centralizados em um único computador. (V-563)

Centralized server – *servidor centralizado*.

Componente de uma rede que gerencia e controla o acesso e as comunicações dos demais elementos com os periféricos, as informações e entre si. (R-385)

Centrally-controlled computation – *computação controlada de modo central*. (D-106)

Centronics

Padrão usado na transmissão de dados via interface paralela. (U-543)

Centronics interface – *interface Centronics*.

O mesmo que porta paralela. A porta paralela de impressão padrão do IBM PC e computadores compatíveis, cujo nome deriva da empresa Centronics que criou um predecessor desse padrão de interface. (H-121)

Centronics parallel – *paralela Centronics*.

Um padrão de fato para um canal de transferência de dados paralelos entre computadores periféricos. (J-136)

Centronics parallel interface – *interface paralela Centronics*.

Padrão de interface para a conexão de impressoras e outros periféricos ao computador. (L-40)

CERFnet

É usado para ajudar sistemas a acessar o proveitoso e bem organizado sistema de informação. (C-104)

Certain – *certo, determinado*. (H-615)

Certificate Authority

Um emissor de Certificados de Segurança para conexões SSL (*Secure Socket Layer*). (W-107)

CESD

Dicionário de símbolos externos composto. (F-117)

CGA (Color Graphics Adapter) – *Adaptador de Gráficos Coloridos.*

(1) Uma placa de vídeo capaz de apresentar gráficos de mapa de bits em computadores compatíveis com o IBM PC. Essa placa consegue gerar quatro cores simultâneas com a resolução de 200 *pixels* horizontais por 320 linhas verticais, ou uma única cor com a resolução de 640 *pixels* horizontais por 200 linhas verticais. As placas CGA podem ser usadas com monitores coloridos compostos e do tipo AGB, mas a resolução por eles é inferior à das placas EGA e VGA. (V-113)

(2) Adaptador de vídeo lançado pela IBM em 1981, opera em modo texto e gráfico. (U-111)

CGETS (Character GETS) – “*obter caracteres*”. Função em C que lê uma sequência alfanumérica do teclado e armazena numa variável com ponteiro. (Q-78)

CGI (Common Gateway Interface) – *Interface de Passagem Comum.*

(Ver: Common Gateway Interface). (W-1)

CGI-bin

Um diretório em um servidor de rede no qual o programa CGI está armazenado. A parte “*bin*” de *CGI-bin* é uma abreviação de *binary* (binário), porque muitos programas costumavam se referir a ele como “*binary*” (“binário”). Muitos programas encontrados em diretórios CGI são arquivos-textos (*scripts*) que são executados pelos “*binaries*” localizados em qualquer lugar de uma máquina. (W-77)

CGM (Computer Graphics Metafile)

Um padrão internacional de arquivo gráfico, que utiliza um formato independente de dispositivos específicos para armazenar imagens baseadas em objetos. Os arquivos CGM podem ser transferidos entre usuários de diferentes sistemas (e diferentes programas). Entre os programas de microcomputadores que lêem e gravam arquivos CGM estão o Harvard Graphics e o Ventura Publisher. (E-153)

CHAIN – “*cadeia*”, “*série*”; “*encadear*”.

Comando utilizado para transferir o controle para outro arquivo de configuração. Verifica se o arquivo especificado existe; existindo, fecha o arquivo de configuração corrente, e inicia a execução das instruções do novo arquivo. (U-728)

Chain printer – *impressora linear.* (U-54)

Chaining method – *método de encadeamento.*

A interligação de dois ou mais elementos, de modo que passem a ficar dependentes. (P-92)

Challenger – *desafiador.* (H-612)

CHANGE – “*alterar*”

Comando para alterar um ou mais atributos de um arquivo. (I-343-b)

Change directory – *mudar de diretório.*

(Ver: CHDIR). (D-816)

Change record – *registro de movimento.*

Um registro que pertence a um arquivo, cuja existência é justificada pela necessidade de se atualizar o arquivo-mestre, por combinação adequada dos registros de ambos os arquivos. Também se designa por registro de transação. (G-245)

Changeable address – *endereço variável.*

Uma posição dentro do computador identificada pelo nome, número ou código. O endereço pode ser especificado e variado pelo usuário ou por um programa. (G-223)

Channel – *canal.*

(1) (ISO) – Em teoria da informação, é a parte do sistema de comunicação que conecta a fonte de mensagens com a fonte de coleta. Matematicamente, essa parte pode ser caracterizada pelo conjunto de probabilidades condicionais de ocorrência de todas as mensagens recebidas pela fonte de coleta quando emanam da fonte de transmissão.

(2) Um caminho (rota), através do qual os sinais podem ser transmitidos; por exemplo, canal de dados, canal de saída etc.

(3) A região de armazenamento (do meio de armazenamento) acessível a uma impressora ou leitora.

(4) Em comunicação, meio de transmissão em um só sentido. Vários canais podem compartilhar um equipamento comum; por exemplo, em multiplexação de frequências e sistemas de onda portadora, cada canal usa uma banda de frequência que lhe é exclusiva; contrasta com: *circuit*.

(5) Processador especial que possui uma rota de informações e um conjunto de circuitos associados para controlar as operações de entrada e/ou saída de dados. Normalmente o canal possibilita a criação de formatos e de memória intermediária, e está capacitado para satisfazer os requisitos de sincronização de um dispositivo de entrada e saída e/ou

saída de dados. Num acoplamento mútuo que possui vários canais paralelos, geralmente cada um deles, separadamente, de informação como, por exemplo, de dados. Vários dispositivos diferentes de entrada e saída podem conectar-se a um canal e o conjunto de circuitos de controle dirige a corrente de dados ao ou do dispositivo adequado. (V-6)

(6) Dispositivo utilizado, geralmente, em computadores de grande porte para interligar a máquina central com seus periféricos. Considerado inteligente por possuir até um protocolo próprio de comunicação, o CCW. (U-628)

(7) Caminho ou circuito através do qual flui a informação. Por extensão, a própria informação que circula. (V-528)

Channel Address Word (CAW) – *Palavra de Endereço de Canal.*

Em computadores IBM System/370, é uma palavra no endereço 72 da memória principal, que especifica o endereço onde começa o programa de canal. (K-192)

Channel Command Word (CCW) – *Palavra de Comando de Canal.*

Instrução do programa de canal, no IBM System/370. (K-192)

Channel program – *programa de canal.*

Uma ou mais palavras de comando do canal (CCW) que controla uma sequência de operações de canal. Mais genericamente, um conjunto de comandos primitivos que controlam uma operação de entrada e saída (E/S). (K-192)

Channel ready – *canal pronto.*

Canal por onde um sinal de controle é enviado de um equipamento periférico para a unidade central de processamento. (J-59)

Channel select – *seleção do canal.*

Escolha do canal adequado para troca de informações. (P-152)

Channel Service Unit (CSU) – *Unidade de Serviço de Canal.*

Dispositivo de hardware usado na interface entre uma porta serial e um circuito digital; geralmente, o dispositivo usado para conectar um circuito digital a uma interface serial é o CSU/DSU. (W-45)

Channel Status Word (CSW) – *Palavra de Status de Canal.*

Nos computadores IBM System/370, palavra dupla no endereço 64 da memória principal, mediante a qual o canal informa seu status ao processador principal. (K-193)

Chapter – *segmento.*

(1) Divisão de uma rotina em partes, cada uma delas constituindo um número inteiro de sub-rotinas, podendo ser armazenada na memória interna e contendo informações necessárias para saltar para outros segmentos.

(2) A parte de uma rotina que é muito grande para ser armazenada inteiramente na memória; cada segmento contém a codificação necessária para chamar automaticamente outro segmento. Rotinas que excedam a capacidade interna de armazenamento podem ser automaticamente divididas em segmentos pelo computador.

(3) No Assembler, utilizado para o IBM PC e PC-XT, segmento é uma área de memória que possui 64K. O segmento pode ser localizado em qualquer local da memória, porém deve ter como limite (inicial) uma posição divisível por 16, isto é, o primeiro byte dividido por 16 deve dar resto zero. A maioria dos programas contém pelo menos três segmentos, que são: *stack segment* (segmento de pilha), *data segment* (segmento de data) e *code segment* (segmento de códigos). (V-253).

CHAR (CHARacter) – *caractere.*

(1) Um símbolo constituído de um conjunto de outros símbolos elementares, compondo uma tecla na máquina de escrever da console. Os símbolos geralmente incluem os números decimais de zero (0) a nove (9), as letras de A a Z, símbolos de pontuação, de operação e qualquer outro nome que o computador possa ler, armazenar ou imprimir.

(2) O modelamento (perfil) elétrico, magnético ou mecânico usado na representação de um caractere no computador e nos vários armazenamentos e equipamentos periféricos. Um caractere pode ser representado por um grupo de sinais elementares, como bits ou pulsos. (V-236)

Character – *caractere.*

Símbolo elementar. (Ver: CHAR). (V-641)

Character arrangement table – *tabela de arranjo de caracteres.* (I-344)

Character based – *baseado em caracteres.* (V-762)

Character belt – *cinta de caracteres.* (I-353)

Character code – *código de caracteres.*

Código que assume valores básicos para letras, números e símbolos. Os códigos de caracteres mais comuns são o ASCII e o EBCDIC. (T-797)

Character constant – *constante de caracteres.*

Seqüência de caracteres entre apóstrofes. (V-686)

Character field – *campo de caracteres.*

Campo da estrutura do arquivo que aceita somente caracteres como entrada. (D-93)

Character font – *fonte ou família de caracteres.* (R-70)

Character format – *formato de caracteres.*

Número de bits que definem um caractere. (R-370)

Character generator – *gerador de caracteres.*

Dispositivo eletrônico que forma os caracteres na tela de um monitor de vídeo. (T-513)

Character mode – *modo de caractere.*

(1) O tipo de letra usada em um editor de texto. (H-194)

(2) Em computadores compatíveis com o IBM-PC, um modo de exibição em que são mostrados somente os caracteres contidos no conjunto de caracteres interno do computador.

Character parity check – *teste de paridade de caractere.*

Método de verificação de erros no qual se confere a quantidade de bits 1, se par ou ímpar, através de um bit adicionado ao conjunto. (L-185)

Characters per second (cps) – *caracteres por segundo.*

Uma medida de velocidade das impressoras. (H-362)

Character recognition – *reconhecimento de caracteres, leitura de caracteres.*

O processo de aplicação de métodos de interpretação e reconhecimento de padrões e forma dos caracteres, lidos pelo computador para se determinar os caracteres alfanuméricos ou sinais de pontuação. (E-1)

Character set – *conjunto de caracteres.*

Um conjunto de caracteres aceitos como válidos por um computador. (S-345)

Character set modification – *modificação do conjunto de caracteres.*

Permite modificar e estender caracteres estabelecidos. (I-336-b)

Character spacing – *espaçamento de caracteres.*

Característica de certos softwares e impressoras que efetua o espaçamento correto entre os caracteres de um texto. (R-69)

Character string – *série (fila) de caracteres, cadeia alfanumérica.*

(1) Uma série (fila) constituída somente de caracteres.

(2) Uma seqüência de caracteres codificados.

(3) Em PL/1 é uma fila constituída por zero ou mais caracteres.

(4) Matriz unidimensional de caracteres contida em qualquer meio de armazenamento. (V-232)

Character string operation – *operação em série de caracteres.*

Qualquer operação executada numa fila ou série de caracteres. (V-627)

Character table – *tabela de caracteres.*

Existem vários tipos de tabelas de caracteres, entre elas, GRAPHICS (gráfico). ITALICS (itálico), que são padrões diferentes dos caracteres de uma impressora. (R-69)

Character-based operating system – *sistema operacional baseado em caracteres.*

Sistema operacional baseado em caractere no qual os comandos são executados selecionando figuras ou caracteres, como é o caso do Microsoft Windows. (R-131)

Character-based graphics – *gráfico baseado em caracteres.* (U-336)

Character-mode – *modo de caracteres.*

É um modo de vídeo no qual a imagem é construída a partir do conjunto interno de caracteres do computador, que geralmente contém caracteres gráficos de blocos (semigráficos). O modo de caracteres, entretanto, não é capaz de apresentar gráficos de mapas de bits. (H-194)

Characteristic – *característica.*

Algo que caracteriza um equipamento, software ou hardware. (V-714)

Characteristic sequence – *seqüência de características.* (D-207)

Characters per inch (cpi) – *caracteres por polegada*.

Medida de tamanho de texto. (H-795)

Charge – *carga*.

Quantidade de eletricidade usada para alimentar um aparelho. (J-739)

Charge account statement – *relatório de contas de crédito e débito; extrato*. (J-719)

Charge time – *tempo de carregamento*.

Tempo gasto para carregar um programa. (J-739)

Charged condition – *condição de carga*.

Condição em que a bateria se encontra quando está se recarregando de energia após ter sido utilizada para um determinado fim. (S-121)

Chart – *gráfico*.

(1) Representação gráfica de uma série de dados, ou do relacionamento entre os dados e/ou mais séries de dados em contraste com sua representação numérica.

(2) Aplicativo gerador de gráficos desenvolvido pela Microsoft. (U-631)

(3) A representação gráfica de elementos numéricos, ilustrativos ou textuais. (V-387)

Chart option – *opção de fluxograma*.

Declaração que pode ser usada na execução do fluxograma. (J-89)

Chart style – *estilo de gráfico*.

Tipo de gráfico utilizado pelos programas de estatísticas e planilhas eletrônicas. (H-123)

Chassis – *chassi*.

Em geral, é um sistema mecânico projetado para proporcionar um meio de suporte a um elemento de um equipamento eletrônico. (V-176)

Chat – *conversa informal, “bate-papo”*.

Forma eletrônica de diálogo ou bate-papo via Internet ou BBS que se processa em tempo real. Existem *chats* de texto, de voz e de vídeo. (W-1)

Chat Room – *sala de “bate-papo”*.

Um lugar na Internet, como uma “sala”, onde as pessoas vão “bater papo” com outras pessoas. Existem milhões dessas “salas de bate-papo” (*Chat Rooms*), que são geralmente organizadas por tópicos. O participante de uma *Chat Room* pode visualizar na sua tela todas as conversas acontecendo simultaneamente; pode também entrar numa sala de bate-papo reservada (privada), onde

somente ele e uma ou duas outras pessoas podem conversar. Esta pode ser uma forma não-dispendiosa de se manter contato com pessoas que também estão conectadas na Internet. (W-1)

CHDIR (CHange DIRectory) – *“mudar o diretório”*.

Comando interno do DOS ou função de C que altera o diretório corrente para um outro existente. (Q-76)

Cheap storage – *armazenamento de baixo custo*.
Otimização de método de armazenamento. (V-520)

Cheaper – *mais barato*. (H-612)

Cheaper general purpose system – *sistema de propósito geral mais barato*.

Configuração no sistema de um tipo de computador de propósito geral para torná-lo mais barato. (V-694)

Check – *teste, verificação*.

(1) Um processo para determinar a precisão N.

(2) Meio de verificação de exatidão de dados armazenados e processados ou transmitidos por qualquer dispositivo ou unidade do computador. (V-255)

Check bit – *bit de verificação, bit de controle*.

Um ou mais bits acrescentados a uma mensagem de dados na sua origem, com a finalidade de que sejam examinados na outra ponta para determinar se houve erros durante a transmissão; no caso mais simples, o bit de verificação será um bit de paridade. (T-642)

Check book – *livro de verificação*. (V-736)

Check box – *caixa de verificação, caixa de confirmação, quadro de seleção*.

Área delimitada da tela usada para a confirmação de tarefas. (R-235)

Check list – *lista de teste (verificação)*.

O controle de vários serviços (tarefas) que se apresentam de forma ordenada, de modo a permitir determinar qualquer falha ou falta e a voltar a qualquer ponto anterior, se necessário. (V-171)

Check mark – *marca de verificação*. (G-305)

Check sum – *soma de teste, soma de verificação, total de verificação*.

Total resultante de uma soma de um conjunto de dados, e que será armazenado para posterior com-

paração com a soma do mesmo conjunto de dados, verificando-se assim qualquer discrepância da informação. (V-78)

Checker – *verificador, controlador.* (V-718)

Checkerboarding – *fragmentação externa.*

Forma de desperdício no que se refere à utilização da memória. (D-256)

Checkit

Utilitário desenvolvido pela Touchstone Software (Huntington Beach, CA) que verifica as condições do hardware. (R-138)

Checkout – *teste de saída, depuração de saída.*

(1) Teste para detectar, localizar e eliminar os erros em uma rotina ou programa de computador, ou qualquer outra peça de trabalho relacionada com programação.

(2) Termo genérico usado para o uso de rotinas especiais (traço, localização de falhas etc.) que visam proporcionar ao programador testes completos em seu programa, algumas incluindo mesmo a detecção e correção de erros de máquina (falhas ou defeitos). (G-305)

Checkpoint – *ponto de controle, ponto de verificação.* (D-888)

Checkpoint space – *espaço de controle.*

Espaço delimitado para a sequência de controle para armazenamento do estado de execução. (V-477)

Checksum computation – *cálculo da soma ou total de verificação.*

É um dígito ou uma série de dígitos, calculados do bloco de sucessivos caracteres. O dígito é calculado na mesma hora em que o dado é armazenado e finalizado. (N-174)

Child – *filho.*

Qualquer nó de uma árvore, excetuado o nó raiz. Assim, cada filho tem um pai. (Ver: Parent) (T-196)

Child process – *processo inferior.*

É um processo inferior a outro na hierarquia. (V-459)

Chip – *microimagem (óptica), microplaqueta (material semicondutor).*

(1) Em micrografia, é uma parte (peça) do microfilme que contém a microimagem e sua identificação codificada.

(2) Uma peça diminuta de material semicondutor

usada na fabricação de componentes eletrônicos.

(3) Um circuito integrado instalado sobre uma base de material semicondutor. (V-88,196)

(4) O mesmo que CI (Circuito Integrado). Vários componentes eletrônicos, tais como transistores, resistores, diodos etc. reunidos em uma única pastilha de silício de reduzidas dimensões. (U-8)

Chip area – *área de circuito integrado.*

Área de um circuito integrado instalado sobre uma base de material semicondutor. (V-12)

Chip puller – *ferramenta para retirada de chips.* (V-676)

Chip select – *seletor de circuito integrado.* (R-127)

Chip set – *conjunto de microplaquetas, conjunto de chips.*

Conjunto de circuitos integrados que, quando se encontram conectados entre si, formam um só bloco funcional dentro de um sistema de processamento de dados, para executar um conjunto de tarefas específicas, controlando as funções e atributos de uma placa-mãe. (V-753)

Chip-level – *nível de chips.*

Circuito integrado, montado em uma placa de silício plana. (E-244)

Chipmaker – *fabricante de chips.*

Empresa que fabrica microprocessadores como a Intel, NexGen, Cyrix e AMD. (M-8, 42)

Chipset – *o mesmo que “chip set”.* (W-8)

Chipset register – *registrador de configuração de chips.* (D-771)

Chipsoft

Empresa responsável pelo desenvolvimento de softwares como o Simply-Tax. (V-183)

CHKDSK (CHecK DiSK) – *“checar o disco”.*

Comando do DOS para verificar o disco. (V-734)

CHMOD (CHange MODe) – *“mudar o modo”.*

Função em C para alterar o modo como um arquivo é lido, isto é, se deve ser lido como um arquivo de apenas leitura, ou se deve ser lido como um arquivo de leitura e gravação. (Q-88)

Chocolate – *chocolate.*

Um termo da Internet. *Chocolate* é o que o usuário “come” quando fica frustrado com algumas funções da WWW (*World Wide Web*), tais como procurar itens específicos, entre outras. (W-3)

Chomsky Normal Form – *Hierarquia de Chomsky*. Série de 4 classes de linguagens formais definida por Noan Chomsky em 1959, e que marcou o começo da teoria de linguagem formal, que, desde então, tem sido a base desse tema. **(D-208)**

CHR

Função que converte números para ASCII (*American Standard Code for Information Interchange*). **(D-681)**

Chroma crawl

Uma distorção na composição de imagens, nas quais pequenas distorções movem-se em torno de imagens de alto contraste. Isso costuma ocorrer quando há sobreposição de um texto em uma imagem de vídeo. **(B-218)**

CHRP (Common Hardware Reference Platform) – *Plataforma Comum de Referência de Hardware*. **(A-8)**

Chunk of memory – *grande bloco de memória*. **(R-385)**

CICS (Customer Information Control System) – *Sistema de Controle de Informações de Clientes*. Programa que permite transações, por meio de terminais remotos, para processamento simultâneo com programas de aplicação escritos pelo usuário. **(R-404)**

CIDR (Classless Inter-Domain Routing) – *Roteamento de Inter-Domínio Desprovido de Classe*.
(Ver: Classless Inter-Domain Routing). **(W-48)**

CIF (Common Intermediate Format) – *Formato Intermediário Comum*. Um formato conjugado por imagem e som, definido sob o padrão H.320. **(B-121)**

Cinit

Nos produtos SNA, uma solicitação de serviços da rede emitida a partir de um ponto de controle de serviço do sistema (SSPC) para uma unidade lógica (LU), solicitando que a LU estabeleça uma seção com outra LU para agir como meia-estação primária. **(S-204)**

CIRCLE – “círculo”; “formar círculo”. Função da linguagem C que desenha um círculo na tela com as coordenadas dadas. **(U-485)**

CIRCLE statement – *instrução CIRCLE*. Modo avançado de declaração para forma gráfica na linguagem BASIC. **(D-630)**

Circuit – *circuito*.

(1) Um sistema de condutores e elementos elétricos inter-relacionados, através do qual passa corrente elétrica.

(2) Um meio de comunicação entre dois ou mais pontos.

(3) Combinação de vários condutores e dispositivos elétricos que, quando se encontram interconectados para formar uma via de condução, cumprem uma função desejada. **(V-88)**

Circuit analysis – *análise de circuitos*.

Medição de uma ou mais características de um circuito elétrico. **(P-56)**

Circuit board – *placa de circuitos*.

(1) Peça plástica de material isolante, como o epóxi ou a resina fenólica, sobre a qual componentes elétricos são montados e interligados de modo a formar um circuito. **(U-313)**

(2) Placa que faz a interconexão elétrica e suporte de componentes eletrônicos. **(V-695)**

Circuit diagram – *diagrama de circuitos*.

Projeto funcional de um circuito elétrico, no qual todos os componentes são representados por linhas. **(V-08)**

Circuit quality monitoring – *monitoração da qualidade de circuitos*.

Consiste no recurso que alguns modems possuem para monitoração da sinalização em *link* de dados. **(H-150)**

Circular list – *lista circular*.

Lista seqüencial na qual o último elemento está encadeado com o primeiro. Isso permite o acesso a toda a lista a partir de qualquer ponto dado. Esse tipo de lista é muito útil se o indicador da lista está encadeado ao último nó, permitindo o fácil acesso a seus dois extremos. **(T-221)**

CISC (Complex Instruction Set Computer) – *Computador com Conjunto de Instruções Complexas*.

Tecnologia de processador em que as instruções processadas são de alto nível (complexas). O processador CISC reconhece mais de 100 instruções, sendo capaz de efetuar a maioria dos cálculos. **(R-159)**

Cisco Systems, Inc.

Uma companhia em San José, Califórnia, que produz hardware para EtherNet e outros produtos. **(W-20)**

CIX (Commercial Internet EXchange) – *Inter-câmbio de Internet Comercial.*

Uma associação comercial de provedores de conectividade da Internet que permite a um cliente conectar-se a um servidor para troca de informações. **(W-26)**

Clamp removal

Circuito eletrônico destinado a manter um sinal num determinado nível de tensão. **(R-366)**

Clamp-on – *retenção.*

- (1) Método que consiste em insistir continuamente numa chamada de uma linha que está ocupada, com o objetivo de conectá-la assim que desocupar.
- (2) Um método de proteger uma linha em uso de qualquer outra chamada ou interferência e assinalar (avisar) quando ela se tornar livre. **(H-322)**

Class – *classe.*

- (1) Em VSE/POWER, uma modalidade de agrupar serviços (*jobs*) que necessitem de alguns recursos definidos para sua execução. Existem duas classes: classe de entrada e classe de saída.
- (2) Conjunto de documentos, registros, dados etc., com características semelhantes. Uma subdivisão de uma categoria. **(H-355)**
- (3) Modelo para se criar múltiplas cópias de um objeto. **(K-162)**

Classless Inter-Domain Routing (CIDR) – *Roteamento de Inter-Domínio Desprovido de Classe.*

Uma técnica que permite roteamento entre redes múltiplas independentes, assim como utilização mais eficiente de endereço da Internet de 32 bits. **(W-48)**

Class library – *biblioteca de classes.*

Arquivo em que se concentram vários tipos de classes. **(K-162)**

Class mechanism – *mecanismo de classes.* **(J-517)**

Class of F – *classe de F.* **(I-328)**

Classification – *classificação.*

Arranjo em classe de informações de acordo com um sistema ou método. **(E-548)**

Classification criterium – *critério de classificação.*

Critério para dispôr em classe de informações, de acordo com o sistema ou método. **(V-8).**

Clean the print cartridge – *limpar o cartucho de impressão.*

Método de restauração da qualidade de impressão, onde é feita uma limpeza no cartucho de tinta de impressão. **(L-33)**

Cleaning – *limpando.*

Deixando em branco, deixando vazio. **(R-214)**

Cleanup – *limpeza, disponibilização.*

Nos produtos SNA, é uma rede enviada pelo ponto de controle de serviços do sistema (SSPC) a uma unidade lógica (LU), provocando uma seção particular LU-LU, de forma que LU seja imediatamente finalizada, sem a necessidade de participação de qualquer outra LU ou de seu SSPC. **(S-273)**

Clear – *limpar, liberar, restaurar a um estado anterior.*

- (1) Instrução ou microinstrução que leva um contador ou um registrador projetado a um estado zero.
- (2) Colocar os espaços de memória definidos das variáveis numéricas em zero e dos *strings* em brancos.
- (3) Apagar o conteúdo de memória, substituindo-o por zeros ou brancos. **(V-255)**

Clear to send – *limpo para envio.*

Sinal para envio de transmissão. **(V-431)**

Clearscreen – *limpa-tela.*

É um comando utilizado em linguagens de programação, responsável por deixar a tela do computador sem qualquer caractere, limpa. **(H-167)**

Clerical error – *erro de transcrição de informações.* **(E-191)**

CLI – *interpretador de comandos.*

Um utilitário usado para a interpretação de comandos (linha Cobra) que prevê a primeira interface com o usuário. Usado para controlar periféricos, criar, eliminar e mover arquivos, executar macros de comandos CLI. **(H-201)**

Click – *clique; dar um clique, “clicar”.*

- (1) Onomatopéia que exprime um estado seco ou crepitação.
- (2) Ruído de circuito, por exemplo, por uma súbita descarga de um condensador, ou por uma comutação (interrupção) brusca do circuito. **(E-134)**
- (3) Pressionar e soltar rapidamente o botão de um mouse. **(S-211)**

Click button – *botão de clique.*

Botão em que é possível “clicar” com o mouse para se obter uma opção desejada. (O-146)

Click on – “clicar”, *pressionar.*

Ato de pressionar teclas. (T-273)

Click-and-drag – “clicar” e *arrastar.*

Ato de se pressionar e movimentar a seta do mouse soltando o botão rapidamente. (H-629)

Clicking – *clique.*

(1) Ruído de circuito.

(2) Ato ou efeito de acionar o botão do mouse durante o uso de aplicativos. (V-543)

Client – *cliente.*

(1) Na programação, palavra baseada em objetos a qual utiliza os serviços de outra classe com a qual não está relacionada.

(2) Toda estação (computador) que se utiliza de dados arquivados nos bancos de dados de um computador servidor. (U-647)

Client server environment – *ambiente de usuário.*

Instalações de processamento de dados em que trabalha o usuário. (J-439)

Client software – *software-cliente.*

Programa instalado no equipamento-cliente, dentro de um ambiente de processamento distribuído, cliente/servidor. (K-3)

Client/server – *cliente/servidor.*

(1) Arquitetura de topologia de rede. (V-516)

(2) A tecnologia cliente/servidor permite a um computador-cliente, com sua própria memória e disco rígido, comunicar-se com um servidor sempre que precise de seus dados. O cliente, normalmente um PC, pode executar um aplicativo por si só, sem o servidor, e comunicar-se com diferentes servidores conforme necessite. (W-59)

Client/server architecture – *arquitetura cliente/servidor.*

Forma de estruturação das redes locais que utiliza o princípio da “distribuição da inteligência”. A distribuição do processamento de uma aplicação entre dois componentes distintos: um cliente, no *front end* (primeiro plano), e um servidor, no *back end* (retaguarda). O cliente, um microcomputador completo e independente, oferece ao usuário toda a gama de opções de aplicativos. O servidor, que pode ser um microcomputador, um minicomputador ou um *mainframe* amplia a capacidade do

cliente, agregando a ela as características encontradas nos minicomputadores e mainframes. (U-181)

Client / server model – *modelo cliente/servidor.*

Uma divisão de trabalho entre computadores. São conhecidos como servidores os computadores que fornecem serviços que podem ser utilizados por outros computadores (como, por exemplo, FTP, Archie ou World Wide Web). O usuário que não tem esses serviços na sua própria máquina, pode se conectar a um servidor e usar seus serviços, tornando-se, assim, um cliente. (W-124)

Client-To-Client Protocol (CTCP) – *Protocolo de Cliente para Cliente.*

Características de alguns clientes IRC (*Internet Relay Chat*). (W-31)

Clip-art

Coleção, em forma de livro ou disco de imagens gráficas (fotografias, diagramas, mapas, desenhos e outros elementos gráficos), protegidos por direito autoral ou colocados em domínio público, para uso em programas de *layout* de páginas ou gráficos de apresentação. (U-4)

Clipart – o mesmo que “clip-art”. (S-408)

Clipart image – *imagem “clipart”.*

Padrão de gravação de imagens específico utilizado por diversos programas de editoração de imagens. (H-123)

Clipboard – *prancheta; área de transferência.*

(1) Nos ambientes de janelas, como o Microsoft Windows ou o Finder do Macintosh, uma área de armazenamento temporário na memória onde textos, gráficos, ou ambos, são guardados durante o processo de cópia ou de reposicionamento. (V-183)

(2) Tecnologia de computadores que substitui o teclado por uma espécie de caneta eletrônica.

Clipper

Um compilador criado pela Nantucket Systems, Inc. para linguagem de comandos de software dBASE. (V-496)

Clipper 5.01

Software da Nantucket Systems, Inc. É um sistema gerenciador de banco de dados originário do dBASE III. (R-231)

CLK (CLock) – *relógio, sincronizador.*

(Ver: Clock). (T-114)

Clock – *relógio, sincronizador.*

- (1) Um dispositivo que mede e indica tempo.
- (2) Um dispositivo que gera sinais periódicos, usados para sincronização.
- (3) Equipamento ou dispositivo que provê uma base de tempo de certas funções, como por exemplo, a duração dos elementos de sinal.
- (4) Registro ou área da memória, cujo conteúdo muda em intervalos regulares, de forma a poder medir o tempo. (V-145)

Clock cycle – *ciclo de relógio; ciclo de tempo.*

- (1) Ciclo sincronizado estabelecido por um relógio ou algum dispositivo eletrônico, que gera sinais periódicos utilizados para sincronização. (R-159)
- (2) Ciclo do funcionamento da máquina medido em Megahertz (MHz). (V-672)

Clock doubling – *duplicador de relógio.*

Duplicador da velocidade de barramento. (Ver: Local bus). (V-678)

Clock generating – *criação de relógio.* (M-29)

Clock rate – *velocidade do relógio.*

Também chamada de *clock speed*. A velocidade na qual oscila o *clock* de um dispositivo eletrônico, como o computador, por exemplo. (E-14)

Clock speed – *velocidade do relógio.*

Velocidade com que o processador recebe as informações da memória principal e as transfere aos seus registradores. (V-499)

Clock system – *sistema de relógio.*

Processo de dispositivo que mede e indica tempo. (J-61)

Clock tick – *ciclo, pulso.*

Pulso electromagnético dos circuitos integrados. (V-673)

Clock time – *tempo de relógio.* (I-329)

Clock-calendar – *relógio-calendário.*

Uma utilização do relógio do sistema para armazenar a hora local e data. (J-565)

Clock-doubled – *“clock” duplicado.*

Um chip de “clock” duplicado fornece velocidade de processamento dobrada. (V-673)

Clock-doubling technology – *tecnologia de duplicação do relógio.*

Tecnologia usada para aumentar o processamento da UCP, passando a trabalhar com o dobro da velocidade. (J-590)

Clock-tripled processor – *processador de “clock” triplicado.*

Processador de velocidade triplicada. (V-673)

Clone – *clone, cópia.*

- (1) Na terminologia da microinformática, os clones são computadores cujos microprocessadores, aparência e funcionalidade são iguais aos de outro microcomputador mais conhecido, mais renomado e, em geral mais caro; os clones devem ser capazes, também, de executar os mesmos programas. (V-584)
- (2) Equipamento fabricado com tecnologia não-própria. (K-208)

CLOSE

Em COBOL, é usado para indicar que terminou o processamento de um arquivo. (D-534)

Closed architecture – *arquitetura fechada.*

- (1) Qualquer projeto de computador cujas especificações não foram divulgadas.
- (2) Sistemas de computador que não possuem *slots* de expansão. (J-364)

Closed loop – *laço fechado, circuito fechado.*

- (1) Um laço sem saída, cuja execução só pode ser interrompida por uma intervenção externa ao programa que está executando o laço (*loop*).
- (2) Relativo a um sistema cujo controle é do tipo de realimentação; os dados de saída são usados para modificar a entrada.
- (3) Operação em que o computador exerce sua ação de controle diretamente sobre o processamento sem necessidade da intervenção humana e os dados de saída são realimentados no sistema a fim de reajustar a entrada. Técnica muito aplicada no controle de processamento. (J-257)

Closed loop technique – *técnica de laço fechado.*

Técnica de repetições fechadas; tem o mesmo funcionamento que o *feedback*. (V-699)

Closed spool file – *arquivo “spool” fechado.* (I-325)

Closed subroutine – *sub-rotina fechada.*

Número de instruções de computador em um programa que pode ser chamado a qualquer momento, com o controle sendo devolvido no final para a próxima instrução do programa principal. (J-349)

CLS (CLear Screen) – *“limpar tela”.*

Comando de linguagem de programação ou de sistemas operacionais que apaga todos os caracteres exibidos em tela. (D-627)

Cluster – *agrupamento; bloco.*

- (1) Uma estação consistindo de uma unidade de controle e dos terminais nela ligados. (V-663)
- (2) Área na qual um disco é dividido para otimizar o acesso. (U-737)
- (3) Conjunto de caracteres transmitido como uma única unidade.

Cluster controller – *controlador de agrupamentos.*

Um dispositivo que pode controlar as operações de entrada/saída de mais de um equipamento a ele conectado. O controlador de agrupamentos (*cluster*) pode ser dirigido por um programa armazenado e executado na unidade central. Pode também ser controlado exclusivamente por meio do hardware. (S-284)

Clustering – *agrupamento.*

Agrupamento de dispositivos. (D-121)

CLV (Constant Linear Velocity) – *Velocidade Linear Constante.*

(Ver: Constant Linear Velocity). (W-8)

CMD

No sistema /32, é uma função que permite ao sistema reconhecer teclas de comando. Quando a tecla CMD é pressionada, uma das doze teclas da fila superior do teclado (numérica, – e =) é reconhecida como uma tecla de comando no próximo toque. (H-301)

CMOS (Complementary Metal-Oxide Semiconductor) – *Semicondutor Óxido Metálico Complementar.*

- (1) Dispositivo semicondutor formado por dois transistores de efeito de campo (MOSFET), baseados em óxido metálico: um do tipo N e outro do tipo P, em um mesmo chip de silício.
- (2) Componente responsável pelo armazenamento das características do computador configuradas pelos usuários. (U-801)
- (3) Um chip fabricado para reproduzir as funções de outros chips, como os de memória ou microprocessadores. A tecnologia CMOS propicia um menor consumo de energia. (T-510)

CMS (Conversational Monitor System) – *Sistema Monitor Conversacional.*

Sistema de máquina compartilhada que provê tempo compartilhado interativo, solução de problemas,

capacidade para desenvolvimento de programas e opera sob o controle do programa. (R-150)

CMYK (Cyan, Magenta, Yellow, Black) – *Ciano, Magenta, Amarelo, Preto.*

Um modelo de cores semelhantes ao CMY (*Cyan, Magenta, Yellow*), que acrescenta um componente preto ao ciano, magenta e amarelo do CMY, de modo a produzir tons pretos mais profundos. (F-57)

Coach agent – *agente de treinamento.* (O-32)

Coactive connector – *conector coaxial.*

Tipo de conector utilizado para conectar micros a um servidor de arquivos. (T-388)

Coated free sheet – *papel sem revestimento especial.*

Papel que contém menos de 10% de polpa que fornece à sua superfície o brilho e a suavidade característicos do papel com revestimento especial. (W-67)

Coax – *cabo coaxial.*

Um termo comum para cabo coaxial. Cabo com um único condutor interno e uma blindagem externa usado primariamente para certos padrões EtherNet e para transmissão de rádiosfreqüências (áudio e vídeo). (W-23)

Coax cable – *cabo coaxial.*

Cabo especial constituído por um tubo de cobre com um condutor concêntrico, utilizado para transportar um sistema portador de alta freqüência, juntamente com pares de fios condutores, de várias bitolas, externos ao tubo, que servem para alimentar os dispositivos auxiliares do sistema, tais como, corrente de alimentação de filamento de válvulas, circuitos de relés etc. (Ver: Coaxial cable). (R-145)

Coaxial – *coaxial.*

Tipo de cabo de comunicação. (Ver: Coax cable, Coaxial cable). (D-431)

Coaxial cable – *cabo coaxial.*

Cabo formado por dois condutores: um fio central, dentro de uma blindagem cilíndrica aterrada. A blindagem costuma ser feita de fio trançado que fica isolado do fio central, minimizando as interferências elétricas e de freqüências de rádio. (Ver: Coax cable). (U-67)

Cobble – *remendar grosseiramente.*

Fazer grosseira ou toscamente, sarrafaçar. (M-1)

COBOL (Commom Business-Oriented Language) – *Linguagem Comum Orientada para os Negócios.*

Uma linguagem específica escrita, orientada para o processamento de dados comerciais. Esta linguagem, além de estar orientada para o processamento de dados comerciais, procura ainda facilitar a compreensão dos programas aproximando-se bastante da linguagem inglesa tradicional. (V-237)

COBOL library – *biblioteca COBOL.* (D-531)

CODASYL (Conference On Data-Systems Languages) – *Conferência de Linguagem de Sistemas de Dados.*

É a organização que especifica o programa de linguagem COBOL. Especifica um local de produtos independentes, linguagens de produção independentes para formar as bases ou diretrizes do gerenciamento básico de dados. (N-197)

Code – *código.*

(1) Um sistema de símbolos para comunicação significativa.

(2) Um sistema de símbolos e regras usados na representação de dados ou instruções em um computador.

(3) Um programa em linguagem de máquina. (V-85, 87)

Code conversion – *conversão de códigos.* (V-699)

Code generation – *geração de códigos*

No Turbo C, é uma das opções do compilador que permite a geração de códigos. (R-121)

Code listing – *lista de códigos.* (H-608)

Code page – *página de códigos.*

É uma tabela, utilizada pelo DOS, que atribui um caractere para cada valor numérico, fornecendo compatibilidade entre teclado, caracteres apresentados, caracteres impressos e arquivos armazenados. A página de códigos é utilizada principalmente para permitir a utilização dos caracteres de línguas estrangeiras. (R-112)

Code page switching – *alternância de página de códigos.*

Característica do DOS, versões 3.3 e posteriores, que troca os caracteres mostrados na tela ou impressos em um dispositivo de saída. (N-13)

Codec – *codificador/decodificador.*

Expressão abreviada de CODER/DECODER.

(1) Dispositivo que converte um sinal analógico contínuo numa representação codificada em uma corrente digital de bits e decodifica sinais de entrada digitais, devolvendo-os à forma analógica. Esses dispositivos são utilizados nos sinais telefônicos para converter os sinais vocais analógicos em sinais digitais, que podem ser transmitidos em velocidade de dados, que são mais altas e possuem menor taxa de erros. (H-315)

(2) Em multimídia, um programa compactador de arquivos gráficos, de áudio ou de vídeo, que torna seu armazenamento ou transmissão mais eficiente; para reproduzi-los, deve descompactá-los.

Coded – *codificado.*

Conjunto de caracteres bem definidos e de regras que estabelecem uma correspondência biunívoca entre os caracteres do conjunto e as representações codificadas. (F-109)

Coding – *codificação.*

Escrever um processo em forma aceitável e executável por um computador. (D-525)

Coding error – *erro de codificação.* (J-735)

Coding form – *formulário de codificação.*

Folha de formulário parametrizado na qual são escritas todas as instruções que constituem o programa, como etapa prévia para a perfuração ou digitação, que servirá para registrar o programa na memória do computador. (T-159)

Cohesion – *coesão.* (D-418)

Cold boot – *“boot” a frio, partida a frio.*

Um sistema de operação do computador que é iniciado com um procedimento de inicialização, que verifica todos os sistemas até carregar o sistema operacional. (N-14)

Cold start procedure – *procedimento de partida a frio.* (I-330)

Collaboration software – *software de colaboração.*

Um aplicativo baseado em rede que permite aos participantes compartilhar informações. (W-5)

Collaborative computing – *computação colaborativa.*

Processamento de dados em diversos terminais ou

nós, para um mesmo fim ou função de trabalho. **(B-181)**

Collate – *classificação*.

Reunião de itens de dois ou mais arquivos igualmente ordenados, produzindo arquivo ordenado na mesma sequência, sem incluir necessariamente todos os itens dos arquivos originais. **(H-248)**

Collating sequence – *seqüência de classificação*. Qualquer arranjo específico utilizado para a seqüenciação. Seqüência dos caracteres, dispostos de acordo com a ordem de sua prioridade relativa. **(F-110)**

Collect the data – *coletar os dados*.

Ato de receber e armazenar dados para que posteriormente possam ser processados. **(V-701)**

Collision – *colisão*.

Em redes locais, o truncamento de dois nós tentando transmitir dados ao mesmo tempo. **(H-256)**

Co-located

Pertinente a um servidor que pertence a uma única pessoa ou a um grupo fisicamente localizado em uma rede conectada à Internet pertencente a uma outra pessoa ou grupo, geralmente porque o proprietário do servidor quer que sua máquina tenha conexão rápida com a Internet e/ou não quer correr o risco de ter seu servidor na sua própria rede. **(W-108)**

Color – *cor*.

Em reconhecimento ótico de caracteres (OCR), é a aparência do espectro da imagem dependente, sob o reflexo espectral da imagem, a resposta espectral do observador e a composição espectral do observado sob a luz incidente. **(V-119)**

Color attribute – *atributo de cor*.

Informação que possibilita a identificação da cor ou da tonalidade em que um grupo de caracteres deve ser exibido. **(R-229)**

Color blending – *mistura ou combinação de cores*.

Modo pelo qual pontos de três cores de um cartucho de impressão são combinados na página para produzir milhões de cores. **(M-63)**

Color calibration – *calibração de cor*. **(C-29)**

Color depth – *profundidade de cor*.

(1) Em monitores, a quantidade de cores que a placa de vídeo pode produzir de uma vez. **(V-681)**

(2) Em *scanners*, a quantidade de bits de dados com que cada *píxel* de uma imagem digitalizada é gravado.

Color graphics – *gráficos coloridos*. **(I-103)**

Color ink-jet printer – *impressora a jato de tinta colorida*.

Mecanismo que expelle pequenas gotas de tinta a fim de formar os caracteres ou desenhos (a maior impressora desse tipo encontra-se no Japão e imprime telas de até 10 metros de largura). **(C-29)**

Color laser printer – *impressora a laser colorida*. Impressora que utiliza a tecnologia LASER para imprimir gráficos ou caracteres em cores. **(E-117)**

Color management scheme – *sistema administrador de cor*.

Software mais complexo que tem a mesma função básica dos softwares de combinação de cores (Color matching). **(C-30)**

Color mapping – *mapeamento de cores*. **(J-593)**

Color matching – *combinador de cores*.

Tipo de software que faz uma interface lógica entre computador e impressora, no intuito de aumentar a fidelidade de cores apresentadas no monitor com a impressão. **(C-30)**

Color model – *modelo de cores*.

Qualquer método ou convenção para a representação de cores na editoração eletrônica e nas artes gráficas. **(F-57)**

Color monitor – *monitor colorido*.

Um monitor capaz de apresentar imagens com várias cores, ao contrário de monitores monocromáticos. **(V-302)**

Color on command

Característica da impressora 200GX que permite a impressão colorida mediante a instalação de um *kit* de cores. **(V-112)**

Color palette – *paleta de cores*.

Uma grade ou outra forma de exibição de todas as cores disponíveis em um programa de computador. Mostra uma variedade de cores disponíveis para uso em um programa (como programas de desenho, de edição de foto, ou de criação de *layout* de páginas). Também chamada mapa de cores. **(W-18)**

Color plane – *plano de cores*.

Camada de um conjunto de bits em computação gráfica, com diversos níveis, que descreve coletivamente a cor de cada *píxel* (ver este verbete) ou cada nível de um conjunto de imagens superpostas. (U-287)

Color printer – *impressora colorida*.

Designa genericamente todos os tipos de impressoras capazes de imprimir cores, além de preto e branco, incluindo as matriciais, jato de tinta, laser etc. (U-192)

Color statement – *declaração de cor*.

Declaração dos códigos de cor para exibição em modo gráfico. (D-624)

Color wheel – *círculo cromático*.

Recurso para determinação do relacionamento entre cores, e da combinação de cores a usar. (L-20)

Colormart

Tecnologia desenvolvida pela Hewlett Packard aplicada às impressoras para selecionar as melhores cores para o documento, quando usada a impressão colorida. (L-21)

Column – *coluna*.

(1) Nos monitores de vídeo baseados em caracteres, uma reta vertical com largura de um caractere, de alto a baixo da tela. (E-95).

(2) Arranjo vertical de caracteres ou outras expressões. Contrasta com fila (linha). (V-105).

Column card – *cartão de colunas*.

Cartão em que os bits consecutivos de uma informação são registrados coluna por coluna. (G-317)

Column chart – *gráfico de colunas*.

Um tipo de gráfico de barras no qual os valores são apresentados e impressos sob a forma de barras verticais. (E-2)

Column function – *função de coluna*. (D-875).

Column heading – *cabeçalho de coluna*.

Caracteres posicionados no topo dos representados como literais contendo símbolos *print*. (H-28)

Colussus

Computador constituído por técnicos e pesquisadores ingleses, utilizado para violar os códigos de comunicação nazistas e estudar as estratégias dos exércitos do Eixo na 2ª Guerra Mundial. (D-282)

COM (Computer Output Microfilm) – *Microfilme de Saída (direta) do Computador*.

Microfilme contendo dados que são armazenados diretamente de sinais gerados pelo computador. (V-79).

COM

No DOS, um nome de dispositivo que se refere a até quatro portas seriais de comunicações (COM1, COM2, COM3 e COM4). Quando usada como extensão de nome de arquivo, a palavra COM indica um arquivo executável limitado a 64 kb de tamanho. (A-70)

COM 1 – *comunicação 1*.

Porta física de comunicação em um computador; em geral, uma porta de comunicação serial. (H-132)

COM file – *arquivo COM*.

Arquivo contendo programas que o computador executa (geralmente utiliza a extensão .COM ou .EXE). (R-240)

COM port – *porta COM*.

Saída da CPU para os dispositivos externos cuja saída é serial. (O-137)

Combination – (ISO) *combinação*.

Um determinado número de diferentes elementos selecionados de um conjunto, sem que se observe a ordem em que esses elementos são dispostos. (V-133).

COMIT language – *linguagem COMIT*.

Primeira linguagem de programação significativa para a manipulação de cadeia de caracteres e para o reconhecimento de combinação de letras (concebida em 1957). Abandonada no início de 1960, em favor da linguagem SNOBOL. (D-102)

COMM channel – *canal de comunicação*.

Canal por onde passam os dados. (P-140)

COMM interrupt – *interrupção de comunicação*.

Ocorre quando se pára a transmissão de dados. (P-147)

Comma – *vírgula*.

(1) Vírgula de edição.

(2) Palavra reservada em COBOL. (T-42)

Command – *comando*.

(1) Instrução de um programa de computador que, quando especificada pelo usuário, realiza uma de-

terminada ação. Em geral, os comandos são digitados no teclado ou selecionados em menus através do teclado ou de algum dispositivo alternativo de entrada, como o mouse.

(2) Toda instrução dada a um computador para executar determinada tarefa interativamente ou partes de um programa. **(U-617)**

(3) Um sinal de controle.

(4) Uma instrução de linguagem de máquina.

(5) Um operador lógico ou matemático.

(6) Em sistemas com opção *Time sharing*, é um requisito de um terminal para a execução de um programa particular. **(V-78)**

Command bar – *barra de comandos*.

Conjunto de funções identificados por ícones e alinhados horizontalmente. Cada função pode ser configurada para executar um programa ou macro. **(R-170)**

Command builder – *construtor de comandos*. **(J-632)**

Command button bar – *barra de botão de comando*.

Uma tecla de função que executa a mesma função de um determinado comando. **(H-666)**

Command field – *campo de comandos*. **(V-735)**

Command generator – *gerador de comandos*. **(U-336)**

Command interpreter – *interpretador de comandos*.

É o componente do sistema operacional responsável por executar a leitura e a codificação interativa e de arquivos de lote. **(S-48)**

Command language – *linguagem de comandos*. **(U-326)**

O conjunto de palavras-chave e expressões aceitas e consideradas pelo interpretador de comandos. **(E-90)**

Command line – *linha de comandos*.

(1) No DOS, a linha onde fica o *prompt* (por exemplo, C:\), e de onde o usuário envia comandos ao sistema operacional.

(2) No dBase, a linha, assinalada por um ponto, de onde o usuário envia comandos ao programa, caso não esteja trabalhando com a interface gráfica. **(V-111)**

(3) *String* de texto escrito segundo as normas de

uma linguagem de comando e passado ao interpretador de comandos para execução. **(U-186)**

Command mode – *modalidade de comandos*.

Nas configurações que operam com a opção de tempo compartilhado (TSO), modalidade de entrada que segue imediatamente os LOGON ou que vem após a conclusão de um processador de comando. Na modalidade de comandos, o sistema encontra-se preparado para aceitar qualquer comando na biblioteca correspondente. **(E-191)**

Command procedure – *procedimento de comandos*.

Em sistemas que operam em OS e TSO, é um conjunto de dados ou membros de conjunto de dados particionado contendo os comandos TSO que deverá ser executado numa seqüência determinada. **(S-82)**

Command Processor (CP) – *Processador de Comandos*.

Programa-problema que executa uma operação específica num comando. Qualquer programa problema pode ser definido como um processador de comandos (OS). **(V-77)**.

Command string – *“string” de comando*.

Um comando com qualquer parâmetro ou qualificador. **(S-49)**

Command syntax – *sintaxe de comandos*. **(U-334)**

Command syntax convention – *convenção da sintaxe dos comandos*

Define a maneira pela qual parâmetros e atribuições são emitidos junto com os comandos de um determinado software. Em geral, existe um apêndice especialmente criado na maioria dos software que são comprados legalmente. **(C-134)**

Command table – *tábua de comandos*.

Tabela com uma lista dos comandos acessíveis aos programas MDL-*MicroStation Development Language* (Linguagem de Desenvolvimento de Micro-estação). **(R-185)**

Command Vue II

Característica da impressora 200GX, que apresenta um painel de controle com possibilidades de ajuste da impressão. **(R-112)**

Command-line section – *área de linha de comandos*.

Local reservado na tela, por alguns programas, para

ingresso de comandos via dispositivo de entrada padrão. (K-3)

COMMAND.COM

No DOS, um arquivo essencial do disco do sistema que contém o processador de comandos do sistema operacional. Ele terá que estar presente no disco de partida para que o DOS seja carregado. (S-352)

Comment – *comentário.*

É um texto explicativo que é ignorado quando o computador executa os comandos. (V-380)

Comment line – *linha de comentário.* (D-525)

Comment out – *comentar; converter em comentário.*

Desativar temporariamente uma ou mais linhas de código de um programa, transformando-as em linhas de comentário. (P-69)

Commercial computer – *computador comercial.*
Máquinas destinadas ao comércio em geral. (D-224)

Commercial software – *software comercial.*
Programas profissionais elaborados com intuito primeiro de comercialização, conforme as regras do grande mercado de softwares. (K-219)

Commercial system – *sistema comercial.* (V-701)

Commit – *restabelecer.*

Assegurar a ação da solicitação de um programa durante uma execução de recuperação para restabelecer ou recriar base de dados e executar transações. (R-399)

Commodity – *artigo ou objeto de utilidade, mercadoria; conveniência (jur.)* (M-2)

Common – *comum.* (H-513)

Common communication support – *suporte de comunicações comum.* (D-907)

Common database – *banco de dados comum.*
São informações organizadas em determinada ordem, que possuem especificações em comum. (O-78)

Common element – *elemento comum.* (L-140)

Common language – *linguagem comum.*
Uma linguagem interpretável por máquina, comum a um grupo de computadores. (D-453)

Common operation – *operação comum.*

Operação comum a um grupo de computadores. (D-454)

Common programming interface – *interface de programação comum.* (D-907)

Common User Access (CUA) – *Acesso Comum do Usuário.*

Padrão criado pela IBM para interfaces com o usuário. Oferece recursos de interfaces gráficas, como menus suspensos e caixas de diálogos. (D-907)

Common charting module – *módulo comum de gráficos.*

Módulo padrão de construção de gráficos. (V-365)

Common code – *código comum.*

Código que pode ser acessado por um ou mais sistemas de computação. (V-365).

Common Cryptographic Architecture (CCA) – *Arquitetura Comum Criptográfica.*
Padrão de criptografia de arquiteturas. (V-557)

Common file – *arquivo comum.*

Arquivo que pode ser acessado por um ou mais sistemas de computação. (V-365)

Common Gateway Interface (CGI) – *Interface de Passagem Comum.*

Interface que permite a execução de documentos ou programas externos em um servidor de rede, de modo que os dados sejam retornados ao usuário na forma de uma página da Web, gerada automaticamente. Todos os servidores de rede suportam os programas de CGI, chamados de *scripts*. Um *script* pode fazer qualquer coisa que um programa de computador faz. CGI é comumente implementada para controlar a interação do usuário com o servidor de rede em um *site* (localidade) da rede. Pode se usada para proteger com senha certas partes de um *site*, ou salvar uma pesquisa do usuário em um arquivo do servidor. (W-1)

Common Object Request Broker Architecture (CORBA)

Uma arquitetura e especificação para criação, distribuição e gerenciamento de objetos de programas distribuídos em uma rede. Possibilita a partes de programas, comunicar-se com outros programas independentemente da linguagem de programação em que estejam escritos; permite que usuários da WWW sejam capazes de obter os

programas necessários para tratar um formato de dados desconhecido; ao receber esses dados, o computador solicita e recebe o programa desejado da máquina que o possui, salva-o em disco, executa-o e apresenta os dados. (W-5)

Communicate – *comunicar*.

Estabelecer comunicação entre duas partes do equipamento. (V-710)

Communication – *comunicação*.

Transferência de dados entre computadores através de meios de comunicação, como o telefone, uma estação de microondas, um *link* de satélite ou um cabo físico. São dois os principais métodos de comunicação entre computadores: a conexão temporária de dois computadores através de modems, e a ligação permanente ou semipermanente de diversas estações de trabalho ou computadores numa rede. (T-231)

Communication adapter – *adaptador de comunicação*.

Interface para ligação a módulos de comunicação. (P-129 e 167)

Communication device – *dispositivo de comunicação*.

Um sistema utilizado para servir de suporte ou meio de captura de dados em condições de conexão com o computador. Qualquer meio como por ex.: cartões perfurados, fita magnética, discos magnéticos (disquete) etc., podem ser considerados dispositivos de retenção de dados ou “dispositivos de comunicação”. Através de sistemas de transmissão de dados, interligam-se os dispositivos de retenção, possibilitando-se então a comunicação dos dados na modalidade *on-line* e em tempo real. (H-294)

Communication interface – *interface de comunicação*.

Um limite compartilhado definido por características funcionais, características de interconexão física comuns, características de sinais e outras características apropriadas. A interface envolve a especificação da conexão de dois dispositivos com diferentes funções. (S-448)

Communication link – *ligação (elo) de comunicação*.

Meio físico através do qual se liga um equipamento a outro com a finalidade de transmissão de dados e informações. (D-104)

Communication parameter – *parâmetro de comunicação*.

Em telecomunicações e em impressão serial, parâmetro que personaliza a comunicação serial do hardware que está sendo contactado. (D-825)

Communication Processor Interface (CPIF) – *Interface do Processador de Comunicação*.

Módulo que faz a interface entre o *mainframe* e o processador de comunicações. (P-113)

Communication program – *programa de comunicação*.

Programa que visa interligar computadores com sistemas operacionais. (D-319)

Communication protocol – *protocolo de comunicação*.

Elenco de regras ou padrões cuja finalidade é permitir que os computadores se interliguem e troquem informações com o menor número de erros possível. O protocolo geralmente aceito para a padronização das comunicações entre computadores de todos os tipos é uma série de diretrizes de hardware e software em sete níveis, conhecida como OSI. Outros padrões são SNA, XMODEM, CSMA/CD/SNA. (U-176)

Communication security – *segurança de comunicação*.

Modalidade ou ciência de processar sinais, de forma que seu conteúdo de informações somente possa ser extraído por pessoas devidamente habilitadas para isso. Um acréscimo criptográfico garante a segurança para que pessoas não-autorizadas, mesmo devidamente equipadas, não consigam interpretar o conteúdo das informações extraídas. (S-281)

Communication server – *servidor de comunicação*.

Tipo de *gateway* que traduz os pacotes de uma rede local em sinais assíncronos, como os utilizados nas linhas telefônicas ou nas comunicações seriais pelo padrão RS-232-C, permitindo que todos os nós da rede local acessem seus modems ou conexões RS-232-C. (U-204)

Communication Service (CS) – *Serviço de Comunicação*.

(1) Em DPPX, é um nível de suporte de comunicação disponível por meio da interface de fluxo de dados, usando as macro-instruções SEND e RECEIVE.

(2) Em DPCX, é uma parte do programa de serviço que provê métodos para que outros programas possam permutar dados com um sistema principal. (V-596).

Communication software – *software de comunicação.*

Programas que dispõem e utilizam os recursos de uma linha de comunicação (redes, linhas públicas, telefônicas, etc.). (R-411)

Communication task – *tarefa de comunicação.* (D-826)

Communications program – *programa de comunicação.*

Um programa executado no computador pessoal que possibilita a comunicação com outros computadores. É comumente definido como um programa que faz o computador atuar como um terminal, razão pela qual também é conhecido como programa de terminal ou emulador de terminal. (W-124)

Communications application – *aplicativo de comunicação*

Software utilizado para a comunicação de dados entre microcomputadores. (T-249)

Communications center – *centro de comunicação.*

Centro onde as mensagens são direcionadas nos circuitos para a transmissão a outros centros ou são deles retiradas após suas recepções no centro de destino. (T-19)

Communications channel – *canal de comunicação.*

(1) Via ou ligação por meio da qual são transmitidas informações entre dois equipamentos ou dispositivos. (U-230)

(2) Circuito do computador especializado em transferência e recebimento de dados. (R-365)

Communications controller – *controlador de comunicação.*

Administra os detalhes de controle de linha e a rota de dados através da rede. (I-334)

Communications line – *linha de comunicação*

Linha telefônica utilizada para comunicação de dados. (R-369)

Communications software – *software de comunicação de dados.*

Software que transforma o computador em um

terminal para transmitir e receber dados de computadores remotos por meio do sistema telefônico. (D-657)

Communications system – *sistema de comunicação*

Sistema por meio do qual uma fonte de informação pode transmitir sem a perda de eficiência e/ou confiabilidade. Este sistema pode possuir mais de uma fonte e/ou destino, nesse caso denominado rede de comunicações. Geralmente os sistemas de comunicação são estudados levando-se em conta o modelo de Shannon. (S-347)

Commutative law – *lei comutativa.*

Lei comutativa que trata operações em binário sob determinadas regras. (D-642)

COMn

Especificação do dispositivo serial na porta de comunicações n (1,2,3, ou 4), para micros IBM-PC e compatíveis. (S-23)

Comp

Na Internet, categoria de grupo de discussão (*newsgroup*) de alto nível para discussão sobre computadores. (W-1)

Comp-aided design – *projeto assistido por computador.* (J-555)

Compact – *compacto.*

Em SNA, a transformação de dados mediante a compactação de dois caracteres em um byte, de forma a ser mais vantajoso usar um conjunto de 256 caracteres permitido. (V-296)

Compact Disk (CD) – *Disco Compacto.*

Os discos a laser dos computadores só usados como memória secundária de leitura exclusiva (ROM). O computador consegue ler o seu conteúdo mas não modificá-lo ou gravar novas informações. Portanto, este meio de armazenamento é chamado de CD-ROM. (E-90)

Compact Disk Recordable (CD-R) – *Disco Compacto Gravável.*

Disco compacto que pode armazenar até 650 MB de dados. Possui tecnologia WORM, ou seja, permite apenas uma gravação, mas muitas leituras, sendo que seu conteúdo não pode ser desgravado. (W-17)

Compact storing – *armazenamento de forma compacta.* (J-726)

Compactflash

Novo formato de *flash-memory* com alta capacidade de armazenamento e tamanho reduzido, cerca de ¼ do tamanho de um cartão PCMCIA padrão. (C-26)

Compaction – compactação.

Em SNA, a transformação de dados mediante a compactação de dois caracteres em um byte, de forma a ser mais vantajoso usar um subconjunto de 256 caracteres permitidos. (T-210)

Compuandor

É uma combinação de um compressor em um ponto em uma trilha de comunicação para reduzir o volume de série de sinais, seguida por um expensor em outro ponto restaurando a série de volume original. Usualmente, seu propósito é fornecer a proporção (taxa) do sinal para entrada de interferência na trilha entre o compressor e expensor. (N-205)

Compaq – Compaq Computer Corporation.

Uma empresa de Houston, Texas, que fabrica computadores de alto desempenho, portáteis ou convencionais, compatíveis com o IBM-PC. A Compaq foi a primeira fabricante de clones do IBM PC. Seus primeiros computadores eram versões portáteis do PC. A empresa vendeu mais de 100 milhões de dólares no primeiro ano de atividades (1983), batendo um recorde no mercado norte-americano. Posteriormente, a Compaq notabilizou-se como fabricante de equipamento de ponta, tecnicamente sofisticado, caracterizado por *clocks* rapidíssimos e diversos aperfeiçoamentos tecnológicos. A Compaq foi a primeira empresa a desenvolver e colocar no mercado um computador baseado no microprocessador Intel 80386, e desempenhou papel preponderante na criação da *Extended Industry Standard Architecture (EISA)*, uma alternativa para *Micro Channel Architecture (MCA)*, patenteada pela IBM. (E-162)

Comparator – comparador.

Dispositivo eletrônico que compara dois sinais e gera um sinal de saída com voltagem proporcional à diferença entre os dois sinais de entrada. (V-699)

Comparison – comparação.

O ato de comparar e, normalmente, atuar no resultado da comparação. As formas de comparação são: comparação de dois números por tamanho relativo e comparação de dois sinais, soma ou subtração. (V-101)

Comparison operator – operador de comparação. (D-876)**Compatibility – compatibilidade.**

(1) A possibilidade que tem um dispositivo de aceitar e processar serviços preparados para outro dispositivo, sem a necessidade de qualquer modificação ou ajuste. (V-76).

(2) Grau em que um computador, um dispositivo, um arquivo de dados ou um programa podem entender ou funcionar com os mesmos comandos, formatos ou linguagem que outro. (U-277)

Compatible – compatível.

(1) Capaz de interconexão direta; normalmente não se necessita de requisitos de códigos, velocidade ou conversão de nível de saída.

(2) Pertinente a computadores nos quais um mesmo programa pode ser executado sem qualquer alteração apreciável. (V-253)

(3) Relativo à compatibilidade entre hardware/hardware. (U-631)

Compatible peripheral – periférico compatível.

Periféricos semelhantes nas características de compatibilidade. (B-134)

Compatible software package – pacote de softwares compatíveis. (O-5)**Compilation – compilação.**

Ato de converter um programa escrito numa linguagem-origem para um programa em linguagem-objeto, feito mediante um programa tradutor. (V-620)

Compile – compilar.

Preparar um programa em linguagem de máquina a partir de um programa escrito em uma outra linguagem de programação. (V-318)

Compile-time – tempo de compilação.

O intervalo de tempo gasto na compilação de um programa. (R-117)

Compiled – compilado.

Traduzido em linguagem de máquina. (J-508)

Compiled file – arquivo compilado. (J-508)**Compiler – compilador.**

Um programa de computador mais sofisticado que um Assembler. Além de traduzir funções, o que é feito normalmente usando o mesmo processo que um Assembler, o compilador é capaz de suprir certos itens na entrada e na saída por meio de uma

série de instruções denominadas rotinas. Assim, enquanto o Assembler traduz item por item e produz na saída o mesmo número de instruções e constantes que foram armazenadas, o compilador traduz e expande a versão do programa original. (V-90)

Compiler code – *código compilador.*

Um programa de computador mais sofisticado que o Assembler que, além de traduzir funções, é capaz de suprir certos itens na entrada e na saída por meio de uma série de instruções denominadas rotinas. (A-2)

Compiler error – *erro de compilação.*

Erro ocorrido durante a compilação de um programa. (D-58)

Compiler system – *sistema de compilação.*

Um sistema para proporcionar a compilação de vários arquivos de programa. (J-576)

Compiling – *compilação.*

Ato de compilar, ou seja, o ato de preparar uma linguagem de máquina com base num programa de computador escrito em outra linguagem. (A-60)

Complementary colors – *cores complementares.*

Cores que se encontram opostas uma à outra no círculo das cores básicas (círculo cromático). (M-60)

Complementary Metal-Oxide Semiconductor (CMOS) – *Semicondutor Óxido-Metálico Complementar.*

(Ver: CMOS). (U-801)

Complementary system – *sistema complementar.*

Sistema de circuitos ou redes que tem a função de interligar os sistemas primários. (U-469)

Complex data – *dados complexos.*

Dados nos quais cada item consiste numa parte real e numa parte imaginária. (J-404)

Complex system – *sistema complexo.* (V-759)

Comply – *ceder, cumprir, obedecer.*

(1) Ceder direitos autorais.

(2) Ceder equipamentos a terceiros. (A-31)

Component – *componente.*

(1) Em teleprocessamento, um ou mais dispositivos ou equipamentos de entrada/saída conectados a uma única unidade de controle, constituindo juntos um terminal remoto (à distância).

(2) Ponto de entrada/saída de dados num sistema de comunicação. O mesmo que dispositivo de entrada/saída.

(3) Parte (peça) de um equipamento ou organismo. Elemento ou peça fundamental. (V-241)

Component list – *lista de componentes.* (J-535)

Component object model – *modelo de objeto componente.* (J-434)

Component video – *vídeo componente.*

Um sinal de vídeo que carrega separadamente canais de vermelho, verde e branco. (B-215)

Composite black – *preto composto (de composição).*

Um tom preto feito a partir da mistura de azul, amarelo e vermelho; artifício usado quando se tem documento em preto mesclado com partes coloridas, e se usa cartucho de tinta colorido. (L-22)

Composite monitor – *monitor complexo, monitor composto..*

Aceita os sinais de vídeo similares aos aceitos pela televisão padrão. (N-17-A)

Composite video – *vídeo composto.*

Um sinal de vídeo que combina informações coloridas e b/p em um único canal. (B-215)

Composite video display adapter – *adaptador de monitor de vídeo composto.*

Dispositivo que compõe as imagens de um monitor de vídeo. (V-560)

Compound assignment operator – *operador de atribuição composto.*

Operador de atribuição composto (*=,/=,%=,+=,-=,&=,|=,:=,>>=,<<=,). (D-509)

Compound statement – *declaração composta.*

Duas ou mais declarações tratadas como uma simples. (U-569)

Comprehensive report – *relatório pleno.* (D-777)

Comprehensive test – *teste abrangente.* (E-244)

Compress – *comprimir, condensar.*

Compactar uma série de dados (arquivos, imagens ou sons digitais) em arquivos menores que ocupem menos espaço de armazenamento que os originais. (R-218)

Compressable data file – *arquivo de dados compactável.*

Arquivo de dados em que pode ser utilizada técnica de compressão de dados. Esta técnica permite economizar espaço de memória mediante o recurso de eliminar zonas livres, campos vazios, redundâncias ou dados desnecessários, a fim de reduzir o comprimento dos registros ou dos blocos. (J-223)

Compressed file – *arquivo compactado.*

Um arquivo gravado por utilitário de compactação de arquivos, utilizando um formato especial que reduz o espaço de armazenamento necessário. (S-340)

Compressed virtual drive – *“drive” compactado virtual.*

Disco que é virtualmente gerado por compressores de dados em tempo real no disco em que se encontra o arquivo não-compactado, e que serve para armazenar temporariamente o arquivo comprimido. (R-132)

Compressed volume – *volume compactado.*
(Ver: CVF). (R-132)

Compression – *compressão.*

Tecnologia em que os dados de um arquivo são comprimidos ou compactados. Tecnologia que gera um disco compactado virtual no disco rígido e que permite armazenar, ler e executar arquivos em tempo real. (R-132)

Compression program – *programa de compressão.*

É o programa que transforma os dados mediante a compressão de dois caracteres em um byte. (E-12)

Compression ratio – *proporção de compressão.*
Proporção entre o tamanho do arquivo original e o arquivo compactado (por meio da compressão de dados). (R-132)

Compression software – *software de compressão.*
Programa que executa compressão de software. (R-130)

Compression technique – *técnica de compactação.*

Usada para diminuir o espaço ocupado por arquivos e programas em dispositivos de armazenamento, possibilitando que um número de informações seja gravado nesse dispositivo. Há programas que fazem esse tipo de serviço. (J-430)

Compression/descompression card – *cartão de compressão e descompressão.*

Dispositivo que permite a compressão de dados para melhor utilização do espaço disponível. (V-350)

CompuServe

Um dos maiores serviços de informações para microcomputadores. No fundo, CompuServe é um BBS (*Bulletin Board System*) com fins lucrativos, complementado por recursos de um serviço de informações *on-line*. O CompuServe oferece o *download* (transferência) de arquivos, um correio eletrônico, noticiários, as cotações mais atualizadas da bolsa, uma enciclopédia *on-line* e conferências eletrônicas sobre uma grande variedade de tópicos. (V-183)

Computable function – *função computável.*

Função *f*, por exemplo, para a qual existe um algoritmo de avaliação de *f(x)* para um elemento *x* no domínio de *f*. (D-123)

Computation – *computação.*

Operação de cálculo aritmético ou lógico realizada automaticamente por uma unidade aritmética e lógica de um computador. (R-159)

COMPUTE – *computar.*

Comando da linguagem COBOL usado para dar a um ou mais < nome de dado > o valor de um dado ou expressão aritmética. (D-547)

Computed GO TO statement – *declaração GO TO computado.*

Comando da linguagem BASIC. (D-52)

Computer's processor – *processador do computador.*

É o processador do computador com características específicas, tais como velocidade de processamento, capacidade de armazenamento de dados, etc. (L-102)

Computer – *computador.*

(1) Equipamento eletrônico capaz de aceitar dados num formato preestabelecido e de os tratar de forma a poderem ser fornecidos os resultados do processamento como informação. O processamento deverá ser executado sob o controle de um programa armazenado internamente. Normalmente, o computador é constituído da unidade central (CPU) e dos equipamentos periféricos. A unidade central é tradicionalmente dividida em três

partes básicas: memória; unidade aritmética/lógica e unidade de controle. Os periféricos, numa gama bem maior, podem, entretanto ser caracterizados como periféricos de entrada, de saída e de entrada/saída. Quanto à classificação, há: em relação à dimensão, os microcomputadores, divididos em diversas categorias, os minicomputadores e os computadores de grande porte; em relação aos tipos básicos de modo de operação, há os computadores digitais e os analógicos.

(2) Equipamento eletrônico que aceita informações alfabéticas e numéricas, processa essas informações procedendo às alterações ou operações necessárias, de acordo com instruções estabelecidas antecipadamente e fornece saídas com o resultado desse processamento. Basicamente, é constituído de unidades de entrada/saída, de aritmética e lógica e de controle. (V-247)

Computer Aided Design (CAD) – *Projeto Assistido por Computador.*

Projeto criado e desenvolvido num computador. (Ver: CAD). (J-521)

Computer Aided Manufacturing (CAM) – *Fabricação Assistida por Computador.*

Produção de peças ou máquinas por meio de aparelhos mecânicos controlados por computador. (Ver: CAM). (J-521)

Computer Aided System Engineering (CASE) – *Sistema de Engenharia Assistido por Computador.* Sistema de projetos de engenharia auxiliados por computador. (V-400)

Computer application – *aplicativo.*

Programa com aplicação ou propósito comercial. (V-665)

Computer architecture – *arquitetura de computadores.*

A especificação do relacionamento entre as partes de um sistema de computador. (Ver: Architecture). (M-1)

Computer board – *placa de computador.*

Um termo genérico que se refere as placas planas de circuitos usadas para receber chips e outros componentes eletrônicos, com circuitos impressos interligando esses componentes. Todas as placas normalmente utilizadas nos computadores são desse tipo. (K-110)

Computer card – *cartão de computador.*

São cartões perfurados ou magnéticos que permitem o armazenamento de informações. (S-314)

Computer connector – *conector de computador.* Dispositivo utilizado para ligar ou acoplar outro periférico ao computador. (T-369)

Computer environment – *ambiente de computador (informática periférica).*

Expressão que designa as atividades do setor da indústria de informática que se relaciona com o ambiente do computador, ou seja, terminais, modems, microcomputadores, minicomputadores, etc. (R-173)

Computer game – *jogo de computador.*

Uma forma popular de diversão e entretenimento interativo. Existem jogos de computador desde as brincadeiras com o alfabeto para as crianças pequenas até o xadrez, as caças ao tesouro, os jogos de guerra e as simulações de acontecimentos mundiais para adultos. Os jogos são controlados pelo teclado, de *joysticks* ou de outros dispositivos, e são vendidos sob a forma de discos, cartuchos ou pequenos computadores especiais. (T-580)

Computer graphics – *gráficos por computador, computação gráfica.*

Métodos e técnicas usados para converter dados para ou de um *display* gráfico, via computador. (T-32)

Computer I/O bus – *barramento de entrada/saída do computador.*

Circuito do computador responsável pelo intercâmbio de dados entre a CPU e os canais de comunicação. (R-367)

Computer instruction – *instrução de computador.* Instrução dada ao computador para que ele realize algo desejado pelo usuário. (U-343)

Computer interface manufacturer – *fabricante de interface de computadores.*

Fabricante de circuitos de comunicação de computadores. (R-368)

Computer keyboard – *teclado de computador.*

Dispositivo de entrada mais usado nos computadores. (V-349)

Computer language – *linguagem de computador.*

Linguagem única projetada para transmitir ou comunicar instruções ao computador. Algumas

linguagens comuns são BASIC, FORTRAN, COBOL e Pascal. (S-145)

Computer logic – *lógica computacional*.
Lógica de computador. Organização lógica e projeto utilizado para montar uma arquitetura particular de computador. (D-95)

Computer maker – *fabricante de computador*. (J-621)

Computer mapping software – *software de mapeamento de computador*.
Com software gráfico empresarial, faz a produção de mapas muito facilmente pela automatização dos dados. (B-67)

Computer memory – *memória do computador*.
Setor do computador que tem por finalidade armazenar programas e todos os resultados intermediários, até onde forem necessários. (V-616).

Computer network – *rede de computadores*.
Um complexo consistindo de duas ou mais unidades de computação interconectadas. (T-66)

Computer operation – *operação de computador*.
Ação eletrônica resultante de uma instrução. O ato do computador solucionar problemas, em partes e sequencialmente, baseado em instruções previamente programadas. (V-566)

Computer operator – *operador de computador*.
Um especialista que controla a operação do computador, de forma a permitir a execução dos sistemas concebidos pelos analistas e programadores. (V-617)

Computer paper – *papel de impressora, formulário contínuo*. (D-704)

Computer platform – *plataforma de computador*.
Tipos de computadores diferenciados por itens de sua arquitetura interna (capacidade de processamento, armazenamento, interconexão com servidores etc.). (E-139)

Computer program – *programa de computador*.
Uma série de instruções ou declarações, em forma aceitável pelo computador, preparada de modo a obter certos resultados. (V-97)

Computer reseller – *revendedor de computadores*. (O-8)

Computer store – *loja de computadores e artigos de informática*. (H-304)

Computer support system – *sistema de suporte de computação*. (U-205)

Computer system – *sistema de computador*.
Estrutura física que permite o funcionamento de um computador e seus componentes. (R-247)

Computer terminal – *terminal de computador*.
Qualquer dispositivo capaz de enviar e receber informação por meio de um canal de comunicação. (V-573)

Computer virus – *vírus de computador*.
Programa que afeta o desempenho do computador e, na maioria das vezes, danifica os dados que estão armazenados sem que sua presença seja detectada no momento em que ele entra em execução. (T-308)

Computer-Aided – *auxiliado por computador*.
Linguagem amigável de programação que facilita o uso do computador. (R-183)

Computer-aided process planning – *planejamento de processos assistido por computador*. (J-524)

Computer-Based Training (CBT) – *Treinamento Baseado em Computador*.
O uso de técnicas de instrução assistidas por computadores e programas especiais para o treinamento de habilidades específicas. (W-6)

Computer-generated image – *imagem gerada por computador*.
Imagens para programas de realidade virtual geradas por computador. (K-161)

Computer control local function – *função local de controle de computador*. (V-700)

Computing – *informática, computação*. (E-244)

Computing algorithm – *algoritmo de computação*. (U-326)

Computing element – *elemento de computação*.
Qualquer componente do hardware de um computador. (T-205)

Computing environment – *ambiente de computador*. (H-305)

Computing model – *modelo de computação*.
Representação, em pequena escala ou na forma matemática, de um objeto ou sistema que se pretende desenvolver. (B-182)

Computing system – *sistema de computação.*

Um computador completo, incluindo periféricos, no qual todos os componentes foram projetados para trabalharem coletivamente. (V-524)

Comsat

Satélite de comunicações para efetivação dos sistemas da *World Wide Web* (WWW). (B-135)

Concatenate – *concatenar, encadear.*

Operação aritmética de união de duas ou mais variáveis como *strings* ou arquivos, indicada pelo operador (+). (T-83)

Concatenated key – *chave concatenada, chave.*

Em IMS/VS, é a chave construída para acessar um segmento particular. Consiste de campos-chave, incluindo aqueles do segmento origem (raiz) e segmentos sucessivos, debaixo do segmento origem. (E-489)

Concatenating – *concatenação.*

(Ver: Concatenation). (V-644)

Concatenation – *concatenação, encadeamento.*

(1) Processo de encadear ou unir conjuntos ou séries.

(2) Ação resultante deste processo.

(3) Operação que une duas séries na ordem indicada, formando uma série cujo comprimento é igual à soma dos comprimentos das duas séries. É especificada por meio do operador II (PL/I). (V-644).

Concatenation operator – *operador de encadeamento.* (D-876)

Concentrator – *concentrador.*

(1) Dispositivo de comunicações que combina os sinais de várias fontes, como os terminais de uma rede, agrupando-os num ou mais sinais antes do envio a seu destino. (U-202)

(2) Qualquer equipamento que combina ingresso de mensagens numa única mensagem (concentração) ou extrai mensagens individuais de uma transmissão numa sequência de transmissão simples (desconcentração). (V-578)

Concept – *concepção, conceito.*

Relativo à base e aplicação de determinado sistema. (U-632)

Concordance – *concordância.*

Lista das palavras que aparecem num documento e do seu uso provável. (P-90)

Concurrency – *concorrência, simultaneidade.*

(1) Propriedade de um processo que pode ser executado em paralelo com outros processos.

(2) Consecução em paralelo de duas ou mais atividades (processos, programas etc...). É um termo que define o tema genérico do paralelismo de computadores, de forma específica para sistemas de multiprocessamento. (V-645)

Concurrent – *concorrente, simultâneo.*

Pertinente à ocorrência de dois ou mais eventos ou atividades dentro de um intervalo de tempo. Contrasta com: *consecutive, sequential* e *simultaneous*. (T-185)

Concurrent logon – *entrada em comunicação concorrente.*

Referente à ocorrência de dois ou mais eventos ou atividades dentro de um mesmo intervalo de tempo. (F-163)

Concurrent processing – *processamento concorrente.*

A realização de dois ou mais processamentos executados concorrentemente ou seja, dentro de um intervalo de tempo específico. (D-427)

Condensed type – *tipo condensado.*

Característica de caractere que é cerca de 60% mais espesso que o normal. (R-112)

Condition – *condição.*

(1) Um de um conjunto de valores específicos que um item de dados pode assumir.

(2) Em COBOL, uma expressão condicional simples: condição de relação, condição de sinal, condição de estado de chave, condição NOT. (V-133)

Condition code – *código de condição.*

Código de dois bits, em computadores IBM System/370, que suporta a lógica de decisões. (K-191)

Conditional – *condicional.*

Instrução lógica. (R-117)

Conditional assembly – *agrupamento condicional.*

É um valor específico para geração de programa industrial num meio em que muitas opções existem e onde o programador espera juntar partes de programas, rápida e automaticamente, em resposta para parâmetros externos. (N-192)

Conditional branch – *desvio condicional, transferência condicional.*

Uma instrução de salto que ocorre quando uma determinada condição é verdadeira ou falsa. (H-22)

Conditional branch instruction – *instrução de transferência condicional.*

Uma instrução que, se uma condição é especificada ou um conjunto de condições é satisfeito, é interpretada como transferência incondicional. Se a condição não é satisfeita, a instrução leva o computador a seguir a seqüência normal de controle. Nesse tipo de transferência está incluído um teste de condição. (T-133)

Conditional compile statement – *declaração condicional de compilação.* (K-163)

Conditional execution – *execução condicional.*

O programa avalia uma condição e a executa se esta for verdadeira, em linguagem C. (D-477)

Conditional expression – *expressão condicional.*

Uma declaração que permite a execução de uma de várias operações possíveis, com ou sem uma transferência de controle; por exemplo, um GO TO computado, uma declaração IF etc. (D-177)

Conditional statement – *declaração condicional.*

(1) Uma declaração que permite a execução de várias operações possíveis, com ou sem uma transferência de controle.

(2) Uma declaração usada para expressar uma assinalação ou ramificação, baseada em critérios específicos; por exemplo, uma declaração IF THEN. (J-462)

Conditional transfer instruction – *instrução de transferência condicional.*

Instrução básica de programação que, baseada em uma condição, causa ou não o desvio da seqüência normal de execução de um programa. (V-702)

Conditional transfer of control – *controle de transferência condicional.*

Tem a mesma função que *conditional transfer instruction*. (V-702)

Conditional variable – *variável condicional.*

Um item de dados que pode assumir mais de um valor; um ou mais dos valores assumidos que tem um nome específico determinado para ele. (T-184)

Conductor – *condutor.*

Qualquer fio ou cabo adequado para transportar corrente elétrica. (I-245)

CONFIG (CONFIGuration) – *configuração.* (Ver: *Configuration*). (D-842)

Config. Screen – *tela de configuração.*

Dentro desse foco, podemos encontrar a resolução e definição de cores, que em geral vêm padronizadas de fábrica; são dois parâmetros que podem ser mudados logicamente por meio de software específico. (C-105)

CONFIG.SYS

Arquivo ASCII, padrão do MS-DOS, que é executado toda vez que o computador é ligado ou reinicializado, de modo a auxiliar o funcionamento interno dos computadores. Os comandos do CONFIG.SYS são utilizados por operações como instalação de controladores ou dispositivos, processamento de software de rede, definição de quantidade de *buffers* a serem utilizados e arquivos a serem abertos simultaneamente etc. (R-130)

CONFIG.SYS file – *arquivo CONFIG.SYS.*

Arquivo de configuração; tipo de programa de sistema que ajuda a operar o computador. (Ver: CONFIG.SYS). (J-643)

Configurable kernel – *núcleo configurável.* (J-435)

Configuration – *configuração*

(1) Grupo de máquinas interconectadas e programadas para operar como um sistema. (V-185)

(2) Todos os parâmetros dos equipamentos e programas instalados em um sistema que precisam ser identificados e adequados para sua operação correta e para que as necessidades do usuário sejam atendidas. (R-405).

Configuration file – *arquivo de configuração.*

(1) Arquivo que define coletivamente o âmbito das possíveis configurações de um determinado sistema de computador. (R-125)

(2) Arquivo que armazena as opções selecionadas pelo usuário, para que estejam disponíveis quando o programa for inicializado novamente.

Configuration guideline – *guia de configuração.*

Procedimento para configuração de um equipamento. (P-157)

Configuration program – *programa de configuração.*

São programas que fazem a configuração do computador (o sistema operacional e os vários *drivers* de dispositivos), que têm por objetivo ajustar o

funcionamento dos recursos do hardware a periféricos especiais ou a preferências do usuário. Embora a configuração do sistema possa ser modificada, como quando se acrescenta mais memória ou capacidade de disco, a estrutura básica do sistema – sua arquitetura – permanece igual. **(K-149)**

Configuration report – *relatório de configuração*. Relatório que contém os dados referentes à configuração de determinado dispositivo ou equipamento. **(T-365)**

Configuration section – *seção de configuração*. A seção da divisão de ambiente (*environment division*) de um programa em COBOL. Descreve todas as especificações do computador. **(T-159)**

Configuration setup – *configuração da área de configuração*. Configuração da área de configuração que fica gravada na memória não volátil do computador. **(H-128)**

Configuration simulation – *simulação de configuração*. **(H-407)**

Configuration switches – *chaves de configuração*. Configuração da impressora por meio do banco de chaves localizado na própria impressora. **(L-28)**

Configure – *configurar, conformar*. Fazer o computador se conformar, segundo as necessidades do software. **(R-210)**

Configured – *configurado*. **(D-834)**

Conflict – *conflito*. Disputa insolúvel que se estabelece pela utilização de um determinado recurso, causando parada do sistema. **(O-97)**

Conjoin – *conjuntar, ligar(-se), unir(-se), associar(-se)*. **(M-1)**

Conjunction – *conjunção*. A operação lógica que usa o operador E ou o produto lógico. A conjunção de duas variáveis ou expressões pode ser escrita como A, B, A B, B A, ou AB. **(S-11)**

Connect – *conectar, interligar*. **(R-3)**

Connected – *conectado*. Pertinente a uma unidade física ou unidade lógica que está ativa e interligada ao processador central

por meio de um ponto de controle do serviço do sistema. **(G-113)**

Connection – *conexão*.

Uma associação estabelecida entre unidades funcionais para transporte de informações. **(V-215)**

Connections – *“conexões”*.

(Novell) Comando que limita o número estações de trabalho a que um usuário pode se conectar simultaneamente. Como um servidor de arquivo tem um limite de 100 conexões concorrentes, os valores são 1 a 100. O padrão é “sem limite”. **(I-305)**

Connective – *conectivo*.

Em COBOL, é uma palavra ou um caractere de pontuação que associa um nome de dado ou nome de parágrafo com o seu qualificativo, liga dois ou mais operandos numa série ou constrói (forma) uma expressão de condição. **(V-244)**

Connectivity – *conectividade*.

(1) Relativo aos procedimentos e/ou estruturas de processamento de dados com a finalidade de obter compatibilidade nas comunicações, sem reduzir o desempenho com conversões de dados. **(U-160)**

(2) Característica de uma entidade física ou lógica que permite conectar-se a outra. O estado de duas subáreas que têm uma rota operativa explícita entre elas. Basicamente, refere-se à comunicação entre diferentes plataformas (conjunto de hardware/software). **(R-385)**

Connector – *conector*.

Elemento mecânico que permite conectar ou separar dois ou mais componentes ou circuitos eletrônicos. **(V-299)**

Connector pin – *pino do conector*.

Pino que existe nos conectores com a finalidade de transportar impulsos elétricos. **(T-369)**

Consecutive location – *alocação consecutiva*.

Método de armazenamento seqüencial, de instruções e dados, na memória. **(V-692)**

Consistency token – *senha de consistência*. **(D-904)**

Console – *console*.

(1) A parte do computador usada para comunicação entre o operador ou entre a equipe de engenharia de manutenção e o computador.

(2) Em COBOL, é um nome mnemônico associado à máquina de escrever da console.

(3) Unidade do computador utilizada para controlar a máquina por métodos manuais, corrigir erros, determinar o estado dos circuitos da máquina e dos registros e contadores. (V-111)

Console function – *função de console*. (I-329)

Console keyboard – *teclado de console*. (I-329)

Console stack – *pilha de console*.

Conjunto de diversos terminais interligados em uma rede. (V-343)

Consolidate – *consolidar*.

Finalizar uma operação. (V-445)

CONST (CONSTant) – *constante*.

Palavra-chave utilizada na linguagem Pascal. (U-572)

Constant – *constante*.

(1) Um número introduzido e mantido na máquina para operações repetitivas.

(2) Um valor fixo ou variável de um item de dados.

(3) Grandeza que conserva seu valor durante um determinado intervalo de tempo.

(4) Numa expressão aritmética, é um item ou termo que possui valor invariável.

(5) Em PL/1, o item de dados aritméticos ou de série, destituído de nome, cujo valor não muda no decorrer de um processo ou de uma execução; prefixo de símbolo não subindicando nome de arquivo ou nome de ponto de entrada. (V-111)

Constant Angular Velocity (CAV) – *Velocidade Angular Constante*.

Refere-se a um disco girando. A velocidade de leitura dos dados do disco é proporcional à velocidade de giro do motor do *drive*. (W-8)

Constant Linear Velocity (CLV) – *Velocidade Linear Constante*.

Em unidades de disco, significa que a taxa de dados lidos do disco permanece a mesma do centro para a margem exterior. A velocidade linear permanece constante, pois o motor do *drive* aumenta e reduz a velocidade conforme os dados são lidos em diferentes áreas do disco. (W-8)

Constant rate – *taxa constante*. (I-331)

Constant-width – *tamanho (largura) da constante*.

Quantidade de dígitos de uma constante. (V-449)

Containing – *conteúdo*. (H-305)

Contention – *contenção; disputa*.

Condição que surge em um canal de comunicação multiterminal quando dois ou mais terminais tentam transmitir ao mesmo tempo. (F-152)

Content – *conteúdo*. (I-231)

Context – *contexto*.

Conjunto de informações organizado de uma forma bem determinada e caracterizando um certo objeto em face a um processo que atua sobre esse objeto. (V-121)

Context-sensitive help – *ajuda sensível ao contexto; ajuda contextual*.

Nos softwares aplicativos, a função de orientação ao usuário, que permite consultar na tela informações referentes ao comando, procedimento ou modo operacional que está sendo utilizado no momento. (E-155)

Context-sensitive language – *linguagem de contexto sensível*.

Uma linguagem formal gerada por uma gramática de contexto sensível ou reconhecida por um autômato limitado linearmente. (V-634)

Contiguous – *contíguo*.

O que tem um limite em comum; o que é imediatamente adjacente. Por exemplo, setores contíguos de um disco são segmentos de gravação de dados localizados fisicamente um ao lado do outro. (R-137)

Contiguous page – *página contígua*. (I-330)

CONTINUE – *continuar*.

Palavra-chave utilizada na linguagem C que indica a saída de um laço de repetição. (U-572)

Continuous – *contínuo, constante, ininterrupto*. (G-409)

Continuous feed – *alimentação contínua*.

Fornecer dados ou suprimentos a qualquer dispositivo continuamente. Por exemplo, enviar dados a um computador, inserir papel ou etiqueta em uma impressora, fazer o papel atravessar a impressora etc. (G-409)

Continuous feed labels – *formulário contínuo de etiquetas*.

O mesmo que *continuous paper*, porém com etiquetas em toda a sua extensão. (T-364)

Continuous form – *formulário contínuo*.

Série de formulários conectados e utilizados para alimentar uma impressora. Entre as páginas, existe uma linha serrilhada que permite o destaque das páginas individualmente. O formulário é alimentado na impressora por uma cadeira de arraste e empilhado ordenadamente na saída. (R-111)

Continuous form stacker – *empilhador de formulário contínuo*. (I-318)

Continuous paper – *papel contínuo, formulário contínuo*.

Fita de papel com grande comprimento, que possui picotes para que suas folhas sejam destacadas. Comumente utilizadas em impressoras matriciais. (Ver: Continuous form). (T-364)

Continuous paper supply – *suprimento de formulário contínuo*. (R-62)

Continuous scroll – *rolagem contínua*.

Rolagem contínua da tela. (R-317)

Contrast – *contraste*.

Em reconhecimento óptico de caracteres (OCR), é a diferença entre a cor de um matéria impressa em um documento e o material em que existe a impressão. (Ver: Print contrast ratio). (V-119)

Contrast control – *controle de contraste*. (L-17)

Control – *controle*.

(1) A parte de um computador digital que determina a execução e interpretação das instruções em sua seqüência lógica. Decodificada cada instrução, define o sinal para unidade aritmética e registradores, de acordo com a informação decodificada. (2) Normalmente, o controle é um ou mais dos componentes de qualquer mecanismo que tem por função interpretar e transportar informações transmitidas manualmente.

(3) Em algumas aplicações comerciais, um teste aritmético.

(4) Em programação, as instruções que indicam saltos são sempre referenciadas como instruções de controle, e o tempo seqüencial na execução dessas instruções é denominado de fluxo de controle.

(5) Subsistema que assume, interrompe comandos e delega sua execução. (V-85)

Control bit – *bit de controle*.

Unidade associada com um registro físico que

identifica esse registro e indica seu comprimento, fator de agrupamento em blocos etc. (G-284)

Control block – *bloco de controle*.

Bloco criado na memória principal para controlar os processos em andamento. (V-476)

Control break – *quebra (mudança) de controle*. (D-591)

Control character – *caractere de controle*.

Caractere que, quando aparece num contexto, inicia, modifica ou detém uma operação de controle. Por exemplo: o caractere que regula o retorno do carro ou que controla a transmissão de dados pelas redes de comunicação. Um caractere de controle pode ser registrado para utilizar numa ação subsequente e, em algumas circunstâncias, pode ter sua própria representação gráfica. (E-221)

Control code – *código de controle*.

(1) Código que é utilizado para enviar determinados comandos a uma entidade. (R-112)

(2) Em ASCII (American Standard Code for Information Interchange), um código que é utilizado para controlar o hardware.

Control glove – *luva de controle*.

Dispositivo especial utilizado em programas de realidade virtual para simular os movimentos das mãos. (K-161)

Control (Ctrl) key – *tecla de controle*.

Tecla que, potencialmente, confere um terceiro valor a todas as teclas do teclado. (T-773)

Control line – *linha de controle*. (E-119)

Control logic – *lógica de controle*. (M-29)

Control menu – *menu de controle*.

Painel de tela com opções de controle para executar certas tarefas. (S-254)

Control mode – *modo (modalidade) de controle*.

(1) Condição em que todos os terminais conectados a uma mesma linha têm que estar para tornar viável a transmissão, o controle da linha ou a seleção do terminal.

(2) A modalidade na qual uma estação tributária deve ser combinada ou endereçada com uma estação de controle. (V-262)

Control operation – *operação de controle*.

Uma ação que afeta o armazenamento, proces-

samento, transmissão ou interpretação de dados. Por exemplo: iniciar ou finalizar um processo e finalizar transmissão. **(D-125)**

Control panel – *painel de controle.*

A parte da console do computador que contém os controles manuais. **(V-224).**

Control panel help – *painel de controle de ajuda.*

Parte da console do computador que contém os controles manuais de ajuda ao usuário. **(L-158)**

Control Program (CP) – *Programa de Controle.*

Programa pelo qual se determina o curso das operações. **(V-525).**

Control register – *registro de controle.*

Um registro que contém a determinação de um estado de uma transferência ou um modo de operação de um dispositivo. **(N-216)**

Control signal – *sinal de controle.*

Sinal que determina o curso de um processo. **(V-499)**

Control statement – *declaração de controle.*

Declaração que controla ou afeta a execução de um programa num sistema de processamento de dados. **(D-589)**

Control storage – *armazenamento de controle.*

Memória monolítica usada principalmente para registrar os microprogramas fornecidos pelo fabricante do equipamento. **(H-717)**

Control string – *“string” de controle.* **(D-165)**

Control strip – *menu de controle.* **(L-128)**

Control structure – *estrutura de controle.*

Forma sintática em uma linguagem, utilizada para especificar o fluxo de controle de um programa. **(D-611)**

Control system – *sistema de controle.*

Dotado de característica que lhe permite efetuar uma revisão e regulação contínua de sua própria atuação, adaptando-se automaticamente às condições do meio. **(E-139)**

Control transfer – *transferência de controle.*

Redirecionamento da CPU quando uma instrução de salto ou de chamada de rotina é encontrada. **(J-43)**

Control unit – *unidade de controle.*

A parte do computador que dirige a seqüência das

operações, interpreta as instruções codificadas e inicia os comandos próprios para preparar os circuitos para a execução do programa. **(V-101)**

Control variable – *variável de controle.*

Variável cuja finalidade num programa é armazenar dados que serão utilizados para definir como a execução do programa prosseguirá. **(K-43)**

Control word – *palavra de controle.*

(1) Palavra de memória (geralmente a primeira ou a última de um registro ou a primeira ou a última de um bloco) que contém informações indicativas relacionadas com as palavras, registros ou blocos seguintes.

(2) Conjunto de caracteres formado por todos os campos de controle, usado para classificar os registros durante as operações deste tipo. Os campos de controle estão dispostos em ordem decrescente de importância. A classificação ou a fusão dos registros lógicos se baseia na seqüência de intercalação que se tenha dado aos caracteres dos campos de controle. **(E-203)**

(3) Uma palavra, normalmente a primeira ou a última de um registro ou bloco, que traz informações indicativas para as palavras, registros ou blocos seguintes. **(R-270)**

CONTROL.INI

Arquivo que contém definições para o esquema de cores e padrões internos do Windows, bem como as cores personalizadas que foram criadas. **(R-131)**

Controlled storage allocation – *alocação de memória controlada.*

Atribuição de memória às variáveis controladas. **(D-191)**

Controller – *controlador.*

(1) Um dispositivo que dirige a transmissão de dados sob a ligação de dados (*data links*) de uma rede. Sua operação pode ser controlada por um programa executado num processador no qual o controlador é conectado ou pode ser controlado por meio de um programa dentro do próprio dispositivo. **(T-30)**

(2) Termo utilizado para referenciar um dispositivo qualquer utilizado para controlar. **(V-700)**

(3) Designação dada a determinadas placas instaladas nos micros que são responsáveis por controlar os dispositivos. **(T-317)**

Controller board – *placa controladora.*

Elemento responsável pelo controle de um certo dispositivo ou equipamento. **(R-216)**

Controller circuitry – *circuito de controle*.

Circuito que controla as placas e todo o funcionamento do computador. (C-67)

Controller designator – *designador de controle*.

É um controlador que identifica qual controlador de hardware está ligado a que dispositivo. (S-75)

Controller logic – *lógica de controle*.

Um gerenciador que organiza e gerencia de forma lógica e rápida o controlador de CPU. (J-248)

Controlling module – *módulo controlador*.

Módulo que controla os outros. (P-163)

Conventional – *convencional*.

Padrões ou regras bem conhecidas entre dois operando, que descreve a operação a ser executada. (E-40)

Conventional memory – *memória convencional*.

(1) Tipo de memória que vem instalada num equipamento e que pode ser gerenciada sem o auxílio de programas auxiliares. (U-612)

(2) Região da memória RAM que compreende os primeiros 640 Kbytes. (R-135)

Convergence – *convergência*.

A convergência de um algoritmo constitui um requisito fundamental. A maioria dos algoritmos apresenta como resultado a construção de uma sequência de aproximações. (E-50)

Conversation – *conversação*.

Troca de mensagens entre dois assinantes, usuários ou terminais em uma rede de telecomunicações. (F-152-A)

Conversational mode – *modo conversacional*.

(1) Maneira de usar computadores quando o usuário se comunica com a máquina na base de perguntas e recebe imediatamente as respostas. Também chamado de interativo. (D-300)

(2) Usualmente associado a *timesharing*, é o modo de programação que permite ao usuário comunicar-se diretamente com a máquina, linha por linha, recebendo respostas imediatamente, conforme vai digitando. (J-456)

Conversational Monitor System (CMS) – *Sistema de Monitoração de Conversação*.

Um sistema de máquina virtual que gera interação geral de tempo compartilhado. (V-524)

Conversion – *conversão*.

(1) Processo de mudar a informação de uma forma

para outra, ou seja, mudar um programa escrito de uma determinada máquina para outra ou converter dados de uma fita magnética (forma binária) para caracteres impressos em formulários (alfanuméricos).

(2) O processo de mudar de uma forma de processamento de dados para outro. Ex.: conversão de um equipamento de cartão perfurado para um equipamento de fita magnética. (V-113)

Conversion logic – *sistema lógico de conversão*. (M-29)

Convert – *converter*.

(1) Mudar uma informação numérica de uma base para outra.

(2) Transferir uma informação de um meio de registro para outro. (V-235)

Converter – *conversor*.

Dispositivo que converte a forma de representação da informação ou que permite a mudança do método de processamento de dados de uma forma para outra. (R-127)

Converter unit – *unidade conversora*.

Equipamento ou circuito eletrônico que tem a função de converter dados ou informações de um meio (ou tipo) para outro. (U-482)

Converting drive – *unidade de conversão*.

Dispositivo de conversão de dados. (V-465).

Convey information – *informação transportada*. Informação que foi carregada em memória. (V-334)

Cookie – *“biscoito”*.

Um arquivo que é remetido, automaticamente, pelo servidor de rede ao disco rígido do usuário quando este entra em certos *sites* da WWW (*World Wide Web*) alojados no servidor. Este arquivo, chamado de *cookie*, é usado pelos servidores para manter rastro dos padrões e preferências dos usuários. Deste modo, em uma visita posterior ao mesmo *site*, os servidores reconhecem o *cookie* e tornam-se aptos a usar a informação nele armazenada para personalizar o que será enviado ao usuário. *Cookies* não lêem o disco rígido. (W-1)

Cool digital IC – *circuitos integrados digitais “frios”*.

São CIs (Circuitos Integrados) que trabalham com baixa corrente elétrica; desta forma, diminuem a radiação de calor durante o funcionamento. (C-34)

Coordinate (X/Y) – *coordenada X/Y*.

O endereço de um ponto na tela de um computador na forma polar. O eixo horizontal é o da coordenada *x* e o vertical o da coordenada *y*. (U-490)

Coordinate – *coordenada*.

Qualquer elemento num grupo de referências a uma determinada posição, como a interseção de uma linha ou de uma coluna. Em aplicações a computadores, as coordenadas especificam células de uma planilha, pontos de dados num gráfico, posições na memória, e assim por diante. O significado e a disposição específica dessas referências dependem do sistema de coordenadas utilizado. (U-490)

Coordinate space – *espaço de coordenada*.

Em gráficos por computador, é uma das coordenadas que identifica a localização de um ponto de endereçamento em relação à sua origem no sistema de coordenadas. (H-198)

Coordinated – *coordenado*. (T-615)

Coordinated Resource Recovery (CRR) – *Recuperação de Recursos Coordenados*.

Função que permite ao usuário recuperar informações acidentalmente perdidas. (V-524)

Coprocessor – *co-processador*.

Um chip de apoio ao microprocessador, otimizado para executar um tipo específico de processamento, como a realização de cálculos matemáticos ou a apresentação de imagens na tela. (V-184)

Coprocessor card – *cartão de co-processador*.

Versão avulsa de co-processadores que podem ser instalados em um dos *slots* da placa-mãe do computador. (C-67)

Copy – *cópia*.

(1) Processo de reprodução de dados, deixando inalterados os dados considerados originais.

(2) Reprodução de informações em um novo local ou meio sem alterar, destruir ou mudar de lugar as informações originais. (V-78, 193)

Copy back – *cópia de dados de reserva*.

Dados transferidos temporariamente de um disco magnético para uma fita (disco) de reserva. (H-110)

Copy protection – *proteção contra cópias*.

A inclusão, num programa, de instruções “invisíveis” cuja finalidade é impedir que sejam feitas

cópias não autorizadas do software. Como a maioria dos esquemas de proteção contra cópias, cria inconvenientes para os proprietários legítimos, obrigando-os a colocar um “disco-chave” especial na unidade A mesmo que o programa esteja no disco rígido. A maior parte dos fabricantes de softwares desistiu de recorrer a esses esquemas. A proteção contra cópias é ainda comum, entretanto, em softwares educacionais e de recreação. (V-198)

Copy-on-write – *cópia por escrito*. (J-437)

Copyright – *direitos autorais*.

Garantia que é dada a um produto e ao seu fabricante contra burlações, principalmente as falsificações. (V-563)

CORAL

Linguagem CORAL. Linguagem de programação baseada no ALGOL-60. Desenvolvida na Inglaterra para aplicações militares. (D-412)

CORBA (Common Object Request Broker Architecture)

(Ver: Common Object Request Broker Architecture). (W-5)

Cord – *cabo; corda*.

(1) Em cabeamento, conjunto de fios condutores envolvidos em uma proteção comum, disposto de forma a permitir a fácil identificação de cada fio. (L-154)

(2) Na editoração eletrônica ou computação gráfica, uma linha reta que une extremidades de um arco.

Core – *núcleo*.

Termo ultrapassado que significa o mesmo que memória, isto é, armazenamento de dados; dispositivo no qual as informações podem ser armazenadas e recuperadas, quando necessário. (V-111)

Core allocation – *alocação da memória central*.

Divisão do núcleo de várias maneiras. (J-349)

Core cell – *célula central ou nuclear*.

Uma categoria básica de macrocélulas derivadas de uma CPU ou que habilita o desenho de ASIC baseada na CPU. (O-24)

Core dump – *descarga de memória*.

Impressão (descarga) de todo ou parte do conteúdo da memória, geralmente para fins de análise. (F-65)

Core image – *imagem da memória*.

Modalidade de registro de um programa que faz

com que o mesmo seja diretamente executável na memória principal. Aplica-se, também, para denominar o programa que tem tais características. (E-132)

Core memory – *memória de núcleos, memória de ferrite.*

Memória principal para armazenar programas, dados e resultados. (F-63)

Core memory resident – *residente na memória de núcleos.*

A palavra residente é empregada para denotar uma parte da rotina executiva que reside constantemente na memória. O selecionador de tarefas, a rotina do relógio de tempo real e as rotinas de processamento de erros internos constituem exemplos de rotinas residentes. As rotinas não-residentes são tomadas da biblioteca. (E-190)

Core storage – *memória de núcleos, memória de ferrite, memória de núcleos magnéticos.*

Tipo de memória acessível mediante endereço, a partir da qual podem ser executadas as instruções, ou de onde os dados podem ser carregados diretamente nos registros. Representa um meio ou suporte de armazenamento de alta velocidade e está integrada por núcleos magnéticos ou ferrites, em cujo interior se cruzam condutores que controlam seu estado. (E-190)

Corel Move

Programa da empresa Corel que permite a criação de animações em imagens e textos. (H-123)

Corel Move animations – *animações do Corel Move.*

Animações criadas pelo Corel Move. (H-123)

CorelDRAW!

Um programa de ilustração para o IBM-PC e compatíveis, o CorelDRAW!, que é uma aplicação para o Windows, oferece diversos efeitos especiais, inclusive visões em perspectiva e funções altamente flexíveis de manipulação de textos. É possível gerar, inclinar, esticar, espelhar e curvar textos tridimensionais. O programa alia as características dos softwares de desenho livre e desenho geométrico à precisão técnica dos pacotes de projeto auxiliado por computador. (V-184)

Corner square – *corte quadrado.*

Corte quadrado existente no cartão. (D-325)

Corporate network – *rede corporativa.*

Rede corporativa; rede computadores que interliga todos os setores de uma empresa. (O-8)

Corporate Offices

Escritórios de representantes de empresas de grande porte que produzem produtos de informática; muitas vezes são responsáveis pelo fornecimento de suporte e também pelo atendimento ao consumidor. (A-34)

Corporation – *corporação, companhia, associação, sociedade por ações.*

União de empresas para se fortalecerem no mercado. (A-77)

Correction – *correção.*

Quantidade igual ao valor absoluto do erro, somada algebricamente ao valor calculado, para recuperar o valor verdadeiro. (A-37)

Correction fluid – *fluido de correção.*

(Ver Correction). (A-37)

Corrupted – *corrompido, danificado.*

Registro ou dados de determinado arquivo que se encontra danificado. (T-238)

Corruption of quotient – *corrupção de quociente.*

Uma alteração no resultado de uma divisão. (K-1)

COS (COSine) – *“coseno”.*

Função da linguagem C que calcula o coseno de um ângulo. (U-576)

COSH (COSine Hyperbolic) – *“coseno hiperbólico”.*

Função da linguagem C que calcula o coseno hiperbólico de um ângulo dado. (U-576)

Cosine – *coseno.*

(Ver: Sine). (J-3)

COUNT – *“contar”.*

Comando que conta o número de registros do arquivo em uso, e armazena o resultado em variáveis de memória. (D-675)

Count the Zeroes

É um programa que contará o número de zeros na tabela e o deixará registrado com X. (N-175)

Counter – *contador; miolo.*

(1) Um dispositivo cujo estado representa um número e que, ao receber um sinal apropriado, provoca seu incremento em uma unidade ou no

valor de uma constante previamente definida; o dispositivo normalmente é capaz de retornar o número representado para um valor especificado, por exemplo, para zero.

(2) Dispositivo, quer seja um registro ou uma posição de memória, usado para contar a ocorrência repetitiva de um determinado evento. **(V-94)**

(3) Em tipografia, o espaço delimitado pela barriga de uma letra.

Counter clockwise – *sentido anti-horário*. **(V-736)**

Counterpart – *adversário, contrapartida, contraparte*. **(T-400)**

Counting – *contador*.

Circuito capaz de contar e registrar impulsos. **(F-185)**

Country

Parâmetro utilizado no arquivo de configuração do sistema operacional para selecionar o formato de data e hora, símbolos monetários, e página de código apropriados ao país. **(U-627)**

Couple – *acoplar*.

Interligar dois sistemas, quer elétricos, eletromagnéticos ou mecânicos, possibilitando uma interação entre eles. **(V-143)**

Couple of points – *par, dupla de pontos; acoplamento, ligação de pontos*.

Acoplamento de pontos a fim de que eles possam interagir. **(J-283)**

Coupled – *acoplado*.

Termo bastante utilizado para indicar que os sistemas que poderiam operar separadamente estão, na realidade, sendo empregados em alguma forma de cooperação. **(S-267)**

Coupler – *acoplador*.

Elemento de um computador ou de seus periféricos, no qual terminam as linhas de transmissão, encarregado de um certo número de operações preliminares no envio para o computador ou para um periférico das informações recebidas e vice-versa. **(H-365)**

Courier – *mensageiro*. **(I-290)**

Courseware

Software desenvolvido para aplicações de instrução auxiliada pelo computador (CAI ou *Computer-Assisted Instruction*) ou treinamento baseado em

computador (CBT ou *Computer-Based Training*). **(A-107)**

Cover – *coberta, capa; cobrir*. **(I-252)**

CP (Paging Routine) – *Rotina de Paginação*.

Rotina de paginação, mediante listas encadeadas, da memória real. **(I-337)**

CPE (Customer Premise Equipment) – *Equipamento de Propriedade do Consumidor*.

(Ver: Customer Premise Equipment). **(W-45)**

CP/M (Control Program for Microprocessors) – *Programa de Controle para Microcomputadores*.

Sistema operacional para microcomputadores de 8 bits Intel 8080 e Zilog Z-80 desenvolvido pela Digital Research em 1975. É destinado a ser empregado em sistema baseado em microcomputadores que utiliza um só usuário por vez. **(D-327)**

CP/M system – *sistema CP/M*.

(Ver: CP/M). **(D-648)**

CP/M-86 – *Programa de Controle para Microcomputadores-86*.

(1) Versão do sistema operacional CP/M da Digital Research para microcomputadores de 16 bits.

(2) Um dos sistemas operacionais disponíveis para o IBM-PC e outros equipamentos similares da linha de micros 8088 (IAPX 8088). Conhecido como CP/M-86 da Digital Research. Outro sistema operacional disponível nessa mesma linha é o MS-DOS, apesar de algumas diferenças e méritos inerentes a cada um deles. **(H-270)**

cpi (characters per inch) – *caracteres por polegada*.

Unidade de medida utilizada para determinar o tamanho de letras nos relatórios. **(T-366)**

cpl (characters per line) – *caracteres por linha*.

Unidade de medida que indica o número de caracteres impressos por linha. **(M-4, 108)**

CPL (Combined Programming Language) – *Linguagem Combinada de Programação*.

Linguagem desenvolvida no princípio dos anos 60 na Universidade de Cambridge. Sua finalidade, bem pouco freqüente para sua época, era a criação de um linguagem única para todas as aplicações em um novo computador. Apesar de nunca ter sido aplicada como de uso geral, a linguagem CPL é importante por ter sido precursora de muitos

conceitos atualmente considerados característicos das linguagens avançadas modernas, notadamente as estruturas de controle de programação estruturada e o conceito de referência que constitui uma característica da maior importância do ALGOL 68. (T-77)

CPM (Critical Path Method) – *Método do Caminho Crítico*.

(Ver: Critical Path Method). (G-277)

CPRINTF (Character PRINT Format) – “*formatação de impressão de caracteres*”.

Função em C que aplica uma série de argumentos a uma sequência alfanumérica. (Q-78)

cps (characters per second) – *caracteres por segundo*.

Unidade de medida utilizada para determinar a velocidade de transmissão ou impressão de informações. (T-366)

CPTRAP

Comando para criar um arquivo de leitura da tabela de rastreio selecionada. (I-345)

CPU (Central Processing Unit) – *Unidade Central de Processamento*.

O processador central de um sistema de computador. Contém a memória principal, unidade aritmética e um grupo de registros especiais. (V-192)

CPU I/F – *interface da CPU*. (P-141)

CPU reset logic – *sistema de reinicialização lógica da CPU*. (M-29)

CPU type – *tipo de CPU*. (H-358)

CPU-board – *limitado pela CPU*.

Um adjetivo que descreve uma situação na qual o desempenho do computador fica limitado pelo número de operações aritméticas que o microprocessador precisa realizar. (T-507)

CPU-time – *tempo de CPU*.

O tempo necessário para que a unidade central de processamento execute uma série de instruções ou seja, o tempo em que a CPU está em funcionamento (operando). (V-90)

CPUTS (Character PUTS) – “*colocação de caracteres*”.

Comando em C para mostrar uma sequência alfanumérica na tela. (Q-78)

Cracker

Um indivíduo que usa o computador, maliciosamente, como hobby, e obtém acesso não-autorizado a sistemas de computador, com o objetivo de derrotá-los. Pode roubar informações sobre contas bancárias e cartões de crédito ou destruir dados. (W-83)

Cramped keyboard – *teclado restrito*.

Dispositivo digital restringindo a entrada de dados; informações e programas restritos para serem usados, quando necessário, no processamento de outro problema. (C-167)

Crash – *falha, avaria, travamento*.

Falha de um sistema que necessita pelo menos da intervenção do operador e, com frequência, de um processo de manutenção antes do reinício da operação do sistema. Eufemismo inglês para definir uma falha catastrófica no sistema. (V-203)

Crash guard – *protegido contra quebra*.

Que usa um sistema de proteção de cabeça ou corrupção de dados. (L-89)

Crash-proof – *à prova de quebra*. (J-587)

Crash-protected – *protegido contra falhas*.

Ação de proteger, através de princípio ou mecanismo de software ou de hardware, contra falhas de um sistema e que, caso contrário, necessitaria pelo menos da intervenção do operador e, com frequência, de um processo de manutenção antes do início da operação do sistema. (A-43)

CRC (Cyclic Redundancy Check) – *Verificação por Redundância Cíclica*.

Em teleprocessamento, método de detecção e correção de erros, empregado na estação emissora e receptora sempre que é acumulada em caracteres verificação de blocos. (E-242)

CREATE – “*criar*”.

Comando usado em dBase, Dialog e na maioria dos gerenciadores de banco de dados para iniciar (criar) um arquivo. (V-190)

Create file – *criar arquivo*. (V-734)

Creating a chart – *criando um gráfico*. (L-132)

Creative Labs

Um fabricante de placas de som em Milpitas, Califórnia. Produz a placa de jogo “Blaster” de som estéreo, a placa “Sound Blaster” e o *kit* de atualização de multimídia “Sound Blaster”. (W-20)

Creative Mixer

Mixador baseado em ambiente Windows que permite a combinação e a manipulação de sons de várias fontes de áudio. (L-163)

Crisp active-matrix color screen – *tela colorida de matriz ativa interlaçada.*

Monitor de padrão semelhante ao INTERLACED, porém para utilização em *notebooks*. (B-207)

Critical Path Method (CPM) – *Método do Caminho (campo) Crítico.*

(1) Método de planejamento e gestão de projetos que divide o projeto em atividades, cada uma delas com a indicação de tempo e recursos nela envolvidos e suas dependências de precedência. O caminho crítico é aquele que atravessa o *grafo* necessitando do tempo máximo.

(2) Uma técnica usada no planejamento, acompanhamento e controle de grandes projetos comerciais, industriais e técnicos. (V-638).

Critical path scheduling – *programa ou método do caminho crítico.*

Um método para a avaliação e gerenciamento de grandes projetos, eventos importantes e cronogramas, que mostra os inter-relacionamentos existentes entre eles. (H-376)

Critical section – *seção crítica.*

Parte de um processo que deve ser executada de forma indivisível. Originalmente acreditava-se que a indivisibilidade teria que ser absoluta, porém, após algum tempo passou-se a considerar ser necessária somente a não-interrupção da seção crítica por outras seções críticas de um conjunto particular de processo (processamento), ou seja, aqueles entre os quais existe exclusão mútua. (T-177)

Criticism – *crítica.* (A-24)

Crop – *recortar.*

Na computação gráfica, eliminar parte da imagem. Por exemplo, seções desnecessárias de um gráfico, ou espaços em branco em excesso até as margens. (H-663)

Cross Assembler – *Assembler cruzado.*

Um Assembler que é executado numa plataforma de hardware, porém gera código de máquina para outra plataforma. (T-723)

Cross-platform computing – *programas independentes de plataforma.*

Relativo aos programas executáveis em vários

sistemas diferentes, sem a necessidade de muitos ajustes ou com ajustes automáticos. (R-392)

Cross talk – *linha cruzada.*

Interferência causada pela transferência de sinais de um circuito para outro, como nas linhas telefônicas. (T-671)

Cross-check – *tirar a prova.*

Verificar a exatidão de um cálculo, usando outro método para avaliar o resultado. (B-134)

Cross-Connect

Versão de software destinado a manter comunicação entre modem/fax. (B-32)

Cross-development kit

Ferramentas de desenvolvimento para plataformas diferentes, como IBM e Mac. (K-163)

Cross-development tool

Ferramenta de desenvolvimento que serve para compatibilizar os sistemas IBM e Mac. (K-163)

Cross-domain keys – *chaves de domínio cruzado.*

Em SNA, um par de chaves criptográficas usadas por um ponto de controle de serviço do sistema (SSPC), para codificar uma chave criptográfica enviada a outro SSPC e decifrar (decodificar) a chave criptográfica recebida de outro SSPC, durante a iniciação do domínio cruzado da seção LU-LU que usa nível de ação criptográfico. (S-281)

Cross-domain link – *ligação de domínio cruzado.*

Uma ligação conectando fisicamente dois domínios. (S-285)

Cross-Over – *desvio intermediário, passagem.*

Um cabo ou conexão que reverte os sinais de transmissão e recepção, permitindo a conexão direta de dois dispositivos. (W-23)

Cross-platform library – *biblioteca para plataformas diferentes.* (K-163)

Cross-reference – *referência cruzada.*

Em processadores de textos, um nome de código que faz referência a assuntos abordados em outra parte de um documento. (D-389)

Cross-tabulation – *tabulação em cruz.*

Tipo de tabulação cruzada. (J-577)

Crossbar system – *sistema cruzado.*

Sistema ligado através de um canal de comunicação. (R-374)

Crosscheck – *teste cruzado*.

Um método de testar uma operação em computador por dois processos diferentes. (J-416)

Crossing – *cruzamento*.

Passagem de uma linha de telecomunicações, de um lado para outro de uma linha elétrica. (V-109)

Crosstab – *tabulação em cruz*.

Tipo de tabulação cruzada. (V-386).

Crosstalk – *linha cruzada*.

Interferência produzida por cabos de comunicações muito próximos uns dos outros. (A-173)

Crosstalk for Windows

É tecnicamente um excelente pacote de comunicação, que inclui roteiros de linguagem predefinidos que vão além do básico das rotinas. (L-71)

CRT (Cathode Ray Tube) – *Tubo de Raios Catódicos*.

Tubo eletrônico a vácuo, semelhante ao tubo de reprodução das imagens de televisão (cinescópio), que é utilizado para representação de imagens gráficas. Dispositivo eletrônico para representação em telas, em que utiliza um sinal eletrônico para modular um feixe de elétrons bem definido e controlável. Num tubo de raios catódicos em cores são utilizados três feixes de elétrons. Os feixes de elétrons são dirigidos para uma superfície, geralmente uma tela fosforescente, produzindo um movimento controlado e a intensidade perceptível. (R-15)

CRT-based display – *monitores baseados em CRT (Cathode Ray Tube)*.

Dispositivo de representação em que imagens são formadas num tubo de raios catódicos. (J-221)

CRT-screen – *tela CRT*.

Tela de tubos de raios catódicos. (D-319)

Crunch – *esmagar, triturar*. (P-69)

Cryptic hostage – *estágio codificado (oculto)*.

Nome que se dá à informação que ainda não está decodificada. Informações que estão armazenadas em meios diferentes também recebem esse nome. (C-25)

Cryptographic – *criptográfico*.

Pertencente ou relativo ao equipamento que transforma a representação gráfica dos dados para ocultar seu verdadeiro significado. (E-559)

Cryptographic authentication – *autenticação criptográfica*.

Chave de validação de código criptográfico ou secreto. (O-30)

Cryptography – *criptografia*.

A transformação de dado ou informação, para encobrir ou dissimular seu significado. (S-286)

Crystal – *cristal*.

Componente responsável pela velocidade de trabalho da máquina (*clock*). (L-75)

Crystal eyes PC

Ao invés de se observar duas pequenas imagens, observa-se através das lentes do *crystal eyes*, diretamente em seu próprio monitor, uma visão estereoscópica em terceira dimensão. (L-75)

CS (Communication Service) – *Serviço de Comunicação*.

(Ver: Communication Service). (V-596)

CSCANF (Character SCAN Format) – *“formatos de varredura de caracteres”*.

Comando em C que lê dados do teclado e aplica uma série de formatos definidos. (Q-78)

CSF (Cut Sheet Feeder) – *Alimentador de Folhas Soltas*.

(Ver: Cut-sheet-feeder). (O-108)

CSMA/CD (Carrier Sense Multiple Access with Collision Detection) – *protocolo CSMA/CD*.

Protocolo de controle de comunicação dos dados utilizado em uma rede de difusão para que todas as estações possam receber todas as mensagens. (R-387)

CSU (Channel Service Unit) – *Unidade de Serviço de Canal*.

(Ver: Channel Service Unit). (W-45)

CTIME (Character TIME) – *“hora em formato de caractere”*.

Função em C que converte a data e a hora para uma sequência alfanumérica. (Q-53)

CTCP (Client-To-Client Protocol) – *Protocolo de Cliente para Cliente*.

(Ver: Client-To-Client Protocol). (W-31)

Ctrl

Tecla de acesso a outras funções. (Ver: Ctrl key). (V-669)

Ctrl key – *tecla Ctrl.*

Abreviatura de *Control key*, tecla *Control* dos teclados IBM-PC e compatíveis e de outros computadores e terminais de vídeo. (U-44)

Ctrl-Alt-Del

Combinação simultânea de teclas que permite a reinicialização do sistema, sem a necessidade de desligar e de religar o equipamento. (R-232)

Ctrl-C

Combinação simultânea de teclas que permite a interrupção definitiva de um programa ou tarefa. (R-239)

Ctrl-S

Combinação simultânea de teclas que permite a interrupção temporária de um programa ou tarefa. (R-240)

Ctrl-Z

Combinação simultânea de teclas que indica o final da criação de um arquivo-texto, iniciada diretamente pelo teclado, sem o auxílio de um editor de texto. (R-227)

CTS (Clear To Send) – *Liberar Para Enviar.*

Libera uma variável ou conteúdo de memória para ser transmitido. (D-316)

Cumbersome command

Comando prejudicado, de difícil manejo. (O-4)

Curly brackets – *chaves.*

Usado na linguagem C para indicar o início ou final de um bloco de programa, representados por “{ }”. (U-569)

Current – *corrente.*

O fluxo de elétrons através de um condutor, ou a intensidade desse fluxo. A corrente é medida em ampères. (T-686)

Current date and time – *data e hora correntes.* (D-839)

Current directory – *diretório ativo.*

O diretório do disco localizado no final do caminho ativo; o diretório que o sistema operacional lerá primeiro ao procurar um arquivo solicitado. (F-10)

Current drive – *unidade ativa.*

A unidade de disco que o sistema operacional acessará automaticamente, a menos que haja uma instrução em contrário. (H-623)

Current file – *arquivo ativo.*

Arquivo que está sendo utilizado naquele exato momento. (I-309)

Current Instruction Register (CIR) – *Registro de Instrução em Curso.*

Registro da seção de controle que contém a instrução que está sendo executada no momento, depois de extraí-la da memória e introduzi-la na seção de controle. (D-96)

Current limit – *limite de corrente.*

Valor da corrente máxima. (P-163)

Current print position – *posição corrente da impressão.*

Ponto em que é interrompida uma impressão e de onde deverá ser reiniciada. (D-622)

Current PSW – *PSW corrente.*

Nos computadores IBM System/370, registrador especial que contém o endereço da próxima instrução a ser executada. (K-195)

Current session – *sessão corrente.* (U-332)

Current status – *estado atual.* (R-67)

Current subdirectory – *subdiretório ativo.* (D-844)

Cursor – *cursor.*

(1) Em computadores gráficos, uma marca móvel usada para indicar uma posição no expositor (monitor).

(2) Um sinal (símbolo de exposição) que funciona como uma marca de ajuda para localização de um ponto num texto, num comando do sistema ou num armazenamento qualquer.

(3) Um ponto móvel numa tela (de *display*) usado para indicar onde o próximo caractere deverá ser introduzido. (V-251, 114).

Cursor control – *controle do cursor.*

Recursos de que o usuário do computador dispõe para levar o cursor até a posição desejada na tela. As teclas dedicadas ao controle costumam ser as setas direcionais. Os programas costumam utilizar teclas, combinações de teclas e ações especiais para movimentar o cursor. (U-162)

Cursor control key – *tecla de controle do cursor.*

Tecla destinada a levar o cursor até a posição desejada na tela. Costumam ser as setas *Backspace*, *Home* e *End*, teclas utilizadas para controlar o cursor. (J-739)

Cursor key – *chave cursora.*

Um ponto móvel num *display* usado para indicar onde o próximo caractere será introduzido. (V-391)

Cursor movement key – *tecla de movimentação do cursor.*

As teclas que movimentam o cursor. (T-773)

Custom – *feito sob medida.*

Termo utilizado para se referir ao usuário ou cliente, para o qual se está prestando algum serviço. (U-9)

Custom installation – *instalação sob medida ou por encomenda.*

Instalação sob medida feita por meio de programas específicos. (K-126)

Custom logic – *lógica própria.*

Define o conjunto de operações particulares de um determinado processador. (C-47)

Custom-tailored – *código de controle próprio.*

(1) Dado reconhecido como final de uma lista de dados.

(2) Código de controle feito para sinalizar o final de uma mensagem. (C-166)

Customer – *cliente, usuário.*

Qualquer um que adquira produtos ou serviços providos por uma empresa. (V-10).

Customer engineer – *engenheiro de manutenção.*

Profissional que dá manutenção periódica ao sistema. (I-316)

Customer Premise Equipment (CPE) – *Equipamento de Propriedade do Consumidor.*

Em circuitos digitais fornecidos pela companhia telefônica, qualquer hardware terminal possuído pelo usuário, e não pela companhia telefônica. (W-45)

Customized application – *programa de comando customizado ou comando pré-programado.*

Com um simples comando, o programa realiza tarefas múltiplas. (R-211)

Customize – *personalizar, customizar.*

(1) Configurar aplicativos da forma mais indicada ao usuário.

(2) Ajustar o hardware ou software, ou ambos, às necessidades de um determinado cliente. (R-170)

(3) Processo de customização de um equipamento, rede, software, hardware etc. (U-663).

Customize a grid – *customizar uma grade (janela).* (L-143)

Customized system – *sistema adquirido, sistema customizado.*

Sistema adquirido por um usuário. (V-324).

CUT – *“cortar”.*

Comando utilizado para “cortar” um trecho marcado no texto. O trecho é enviado para uma área temporária de transferência à espera de ser posicionado em um novo local. (R-180)

Cut level – *nível de corte.* (J-525)

Cut-and-paste command – *comando de recorte e colagem.*

Comando utilizado em geral no ambiente Windows para enviar textos ou imagens para a área de transferência e depois restaurá-la no documento desejado. (H-129)

Cut-sheet-feeder – *alimentador de folhas soltas.*

O mesmo que alimentador de papel. Um mecanismo alimentador de papel que insere folhas avulsas na impressora, onde um outro mecanismo de tração por atrito faz com que o papel a atravesse. (G-409)

CVF (Compressed Volume File) – *Arquivo de Volume Comprimido.*

Nome dado pela Microsoft ao arquivo criado no disco virtual (relativo à compressão de dados). (R-136)

CVR (Cryptography Verification Request) – *Requisição de Verificação Criptográfica.*

Um pedido (requisição) enviado pela unidade lógica primária (PLU) a uma unidade lógica secundária (SLU) como parte de uma seção criptográfica, que permite a SLU verificar se a PLU está usando a chave criptográfica correta. (S-285)

Cyan – *ciano.*

Uma das cores subtrativas, usada na impressão de quatro cores, que reflete azul e verde e absorve vermelho. (W-67)

Cyber

Um prefixo recebido da palavra *cybernetics* (do grego *kybernan*, dirigir ou governar), e acrescentado a outras palavras da computação e das comunicações. (W-24)

Cyberman 3D Controller

Utiliza-se do mouse e é conectado a uma base móvel; possui características de *feedback*, as quais

necessitam de efeitos vibratórios enquanto balas ou explosões fazem tremer o mundo da realidade virtual. (L-76)

Cybernetics – *cibernética*.

Campo da ciência envolvido no estudo comparativo dos processos orgânicos e mecânicos. (N-19)

Cyberpunk – *punk cibernético*.

Originalmente, um subgênero cultural da ficção científica de uma sociedade superindustrializada, na qual sistemas parecidos com a Internet têm grande papel nas relações humanas. O termo originou-se do livro *Neuromancer*, de 1982, de William Gibson, passando a constituir um rótulo cultural que envolve vários tipos de atitudes marginais de humanos e de máquinas, incluindo também a escolha do tipo de vestimenta e do estilo de vida. (W-109)

Cyberspace – *espaço cibernético, ciberespaço*.

O prefixo “ciber” (*cyber*) se refere ao uso de computadores. Portanto, o ciberespaço, ou espaço cibernético, é um espaço virtual criado por sistemas de computador. Abrange desde os mundos da realidade virtual até as simples mensagens de correio eletrônico. (C-93)

Cycle – *ciclo*.

- (1) Um intervalo de tempo no qual é executada uma série de fatos ou eventos.
- (2) Qualquer conjunto de operações que são repetidas regularmente numa mesma sequência. As operações podem estar sujeitas a variações a cada repetição.
- (3) Em comunicação, é a rotação completa de um sinal. (T-24)

Cycle of queue – *ciclo da fila de espera*.

Em computadores multiprogramados, vários *jobs* tentam acessar a CPU, mas todos eles não podem ser processados. O ciclo da fila de espera controla

esses *jobs* da melhor forma possível para que o sistema caminhe mais rapidamente. (I-340)

Cycle steal – *retirada (roubo) de ciclo*.

Função do hardware que possibilita a um processador de entrada/saída acessar diretamente um ciclo de memória. Pode-se considerar que o ciclo é roubado ao processador central. (R-298)

Cycle stealing – *retirada (roubo) de ciclo*.

O mesmo que *cycle steal*. (Ver: *Cycle steal*). (T-139)

Cycle time – *tempo de ciclo*.

Tempo necessário para se realizar uma operação repetitiva constante completa. (S-268)

Cyclic Redundancy Check (CRC) – *Teste de Redundância Cíclica*.

Algoritmo de detecção e correção de erros em teleprocessamento. (Ver: *CRC*). (R-346)

Cylinder – *cilindro*.

Em unidades de disco rígido e disquete, uma unidade de armazenamento formada pelo conjunto de trilhas que ocupam a mesma posição nas duas faces da lâmina. As trilhas dos dispositivos de armazenamento podem ser atingidas sem que haja necessidade do reposicionamento do mecanismo de acesso ou chave de conexão das cabeças de leitura/gravação. (D-921)

Cylinder organization – *organização cilíndrica*.

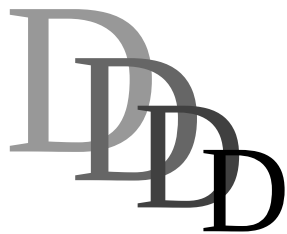
Um tipo de organização do disco em que um cilindro particular de números refere-se a uma trilha do disco. (J-377)

CYMK (Cyan, Yellow, Magenta, Black) – *Ciano, Amarelo, Magenta, Preto*.

Refere-se ao método de especificação de cores, no qual amarelo, vermelho, ciano e preto são trabalhados de forma a produzir outras cores. (L-25)

Cyrix

Um fabricante de chips de computador. (W-21)



D channel – *canal D*.

O “canal de dados” de uma interface ISDN, usado para carregar sinais de controle e dados de chamada aos clientes. (B-38)

D/A (Digital-to-Analog) converter – *conversor de sinais digitais para analógicos*.

Um dispositivo que traduz dados digitais em sinais analógicos. Comum em aparelhos como modem e fax. (C-4)

DAC (Digital-Analog Converter) – *conversor de sinais digitais para analógicos*.

(Ver: D/A converter). (U-140)

Daemon

No sistema operacional UNIX, um programa utilitário que funciona em segundo plano, despercebido, executando tarefas como o recebimento de correio eletrônico, e só aparecendo quando necessário. O usuário não toma conhecimento da presença do DAEMON. (D-248)

Daisy-chain – *margarida, corrente margarida*.

Um elemento de impressão usado nas impressoras de margarida, constituído de um conjunto de caracteres moldados na extremidade de lâminas separadas. (T-713)

Daisy-chain cable – *cabo de conexão em margarida*.

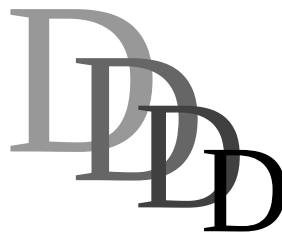
Cabo que faz a ligação em uma série de dispositivos. (Ver: Daisy-chaining). (K-155)

Daisy-chaining – *conexão em margarida*.

Ligação em que os dispositivos são conectados em série, sendo que o primeiro dispositivo fica ligado ao computador, o segundo é conectado ao primeiro, e assim por diante. Os sinais são passados através dessa cadeia, de cada dispositivo para o seguinte. (K-122)

Daisywheel – *margarida*.

Elemento de tipografia circular usado em muitas impressoras do tipo qualidade carta. (S-137)



Damage – *dano, prejuízo, estrago, avaria*.

Dano ou avaria causado pela descarga elétrica estática do corpo humano em contato com componentes do sistema de computador. (R-248).

Darkroom – *câmara escura*.

Quarto escuro; quarto especial sem luz, onde filmes fotográficos podem ser revelados. (L-119)

DARPA (Defense Advanced Research Projects Agency)

(Ver: Defense Advanced Research Projects Agency). (W-123)

DASD (Direct Access Storage Device) – *Dispositivo de Armazenamento de Acesso Direto*.

O DASD é um dispositivo de armazenamento de dados no qual as informações podem ser acessadas diretamente sem que seja preciso começar do ponto inicial de gravação e percorrer seqüencialmente todas as áreas de armazenamento até localizar a informação desejada. (F-107)

Dashed – *acelerado*.

Estado de um programa em alta velocidade. (V-378)

DAT (Digital Audio Tape) – *Fita de Áudio Digital*.

(1) Fita com grande capacidade de armazenamento utilizada geralmente para cópias *backups*. (T-304)

(2) Fita de áudio digital, usada para registrar informações de áudio codificadas em formato digital. (U-22)

DAT (Dynamic Address Translation) – *Tradução Dinâmica de Endereço*.

É o recurso físico que traduz os endereços relativos dos segmentos de programas carregados em memória real, convertendo-os em endereço absoluto de máquina. (J-531)

Data – *dados (plural do latim “datum”)*.

Termo usado para indicar números, letras, símbolos ou fatos que se referenciam à descrição de um determinado objeto, idéia, condição, situação

ou outros fatores. Refere-se, quando se trata de computador, aos elementos básicos que são fornecidos, processados ou produzidos pela máquina. Algumas vezes, considera-se como dados somente as formas numéricas; porém, qualquer informação deve ser vista como um dado. (V-86, 185)

Data access – *acesso de dados.*

Obter informações a partir do programa. (J-745)

Data address computation – *computação dos endereços dos dados.*

Computação dos endereços dos dados, normalmente indicados por um número. (D-99)

Data address space – *área de endereçamento de dados.*

Tabela que retém os endereços de uma coleção de dados. (R-186)

Data aggregate – *agregado de dados.*

Em base de dados, é um conjunto de itens de dados perfeitamente identificáveis. (E-479)

Data analysis – *análise de dados.*

Um conjunto de técnicas estatísticas cujo objetivo consiste em escrever, classificar e reduzir tabelas de grandes dimensões. (R-182)

Data area – *área de dados.*

Área do armazenamento (memória) utilizada por um programa para aguardar dados. (R-395)

Data attribute – *atributo de dados.*

Inclui o comprimento dos registros, o formato dos mesmos, o nome do conjunto de dados, o tipo de dispositivo associado e/ou a identificação do volume, sua utilização e data de criação, etc. (D-197)

Data bank – *banco de dados.*

Local físico no qual estão armazenados em formato operável pela máquina os dados definidos no *data base*. (U-469)

Data base – *base de dados, banco de dados.*

(1) Consolidação de todos os dados tidos como operáveis sob qualquer forma e armazenamento em qualquer local. (T-21)

(2) Conjunto de informações relacionadas entre si, referentes a um mesmo assunto e organizadas de maneira útil, com o propósito de servir de base para que o usuário recupere informações. (U-469)

Data base administrator – *administrador de bancos de dados.*

Uma pessoa, com uma visão geral de um ou mais

bancos de dados, que controla o *design* e uso dos bancos de dados. (E-495)

Data base design – *projeto de banco de dados.*

A escolha e organização dos campos de um banco de dados, de modo que erros críticos (com redundâncias e repetições de campos) sejam evitados ou minimizados. (C-11)

Data Base Device (DBD) – *Dispositivo de Bancos de Dados.* (W-90)

Data Base Interface (DBI) – *Interface de Bancos de Dados.* (W-90)

Data base machine – *máquina de banco de dados.*

Um periférico que executa diretamente tarefas ligadas a um ou mais bancos de dados, com a finalidade de liberar o computador principal da execução dessas tarefas. (J-363)

Data Base Management System (DBMS) – *Sistema de Gerenciamento de Bancos de Dados.*

Software que possibilita a criação e manutenção de um banco de dados e execução de programas, utilizando o banco de dados. (V-603)

Data base record – *registro de base de dados.*

Em IMS/V, é um conjunto de segmentos contendo uma ocorrência do segmento raiz (base) e todos os seus segmentos dependentes, organizados em seqüências hierárquicas. Pode ser menor que, igual a ou maior que o registro lógico do método de acesso. (T-63)

Data base uploading program – *programa de carga de banco de dados.*

Programa que carrega banco de dados. (J-536)

Data bits – *bits de dados.*

(1) Dados de uma unidade de informação de um equipamento de armazenamento. (J-95)

(2) Número de bits utilizados por um computador para representar um caractere de dados.

Data buffer – *“buffer” de dados.*

Área temporária de armazenamento para dados recebidos por um dispositivo que ainda não está pronto para aceitá-los. (M-80)

Data bus – *barramento de dados.*

Caminho eletrônico interno por onde trafegam os dados (entre o microprocessador e a memória RAM) em um microcomputador. (Ver: Bus). (U-543)

Data cable – *cabo de dados*.

Conjunto de um ou mais condutores contidos num invólucro protetor que permite que esses condutores sejam empregados, separadamente ou em grupos, com a finalidade de conectar entre si diversos elementos de um circuito elétrico, transferindo dados entre si. **(K-113)**

Data cache – *dados ocultos, cache de dados*.

Armazenamento intermediário de dados de alta velocidade que é continuamente atualizado por meio da recepção contínua de dados da memória principal. Tem a função básica de reduzir o tempo de acesso. **(J-443)**

Data channel – *canal de dados*.

(1) Via bidirecional de dados que conecta os dispositivos periféricos com a memória principal de um computador digital. Incrementa o rendimento do computador ao tornar possível que uma ou mais operações de entrada/saída se realizem simultaneamente com o cálculo. **(D-106)**

(2) Circuito responsável pelas operações de entrada e saída de dados. **(R-364)**

Data channel command – *canal de comandos de dados*.

É o canal pelo qual os dados se interligam. Canal esse que informa o comando a ser executado. **(D-107)**

Data collection – *coleta de dados*.

O processo de aquisição de documentos de documentos ou dados a partir de seus registros originais; também o agrupamento de elementos de dados em um todo coerente mediante a classificação. **(T-639)**

Data communication – *comunicação de dados*.

Transferência de dados de um computador a outro, por meio de conexões diretas (via cabo) ou de linhas telefônicas (via modem). **(V-700)**

Data Communications Channel (DCC) – *Canal de Comunicação de Dados*.

Circuito pelo qual trafegam os dados em redes de comunicação. **(R-365)**

Data Communications Equipment (DCE) – *Equipamento de Comunicação de dados*.

Equipamento central que fornece os recursos do sistema a que se estiver conectado pela rede. **(R-364)**

Data communications network – *rede de comunicação de dados*.

A transferência de informações entre computadores. Pode ser feita por meio de cabos diretos, como nas redes locais, ou por *links* de telecomunicações, que utilizam modems e o sistema telefônico público. **(U-482)**

Data communications system – *sistema de comunicações de dados*.

Sistema (dispositivos e programas) especializado em comunicação de dados. **(R-371)**

Data compression – *compactação de dados*.

A técnica de aproveitamento de espaços de armazenamento por eliminar intervalos, desocupar campos, eliminar redundâncias de forma a encurtar o tamanho de registros e blocos. **(V-294)**

Data concentration – *concentração de dados*.

É a situação na qual os dados estão todos concentrados em um único dispositivo. **(V-701)**

Data connection – *conexão de dados*.

Ato de comunicação entre computadores. **(M-127)**

Data control – *controle de dados*.

Um ou mais itens de dados usados para identificar, selecionar, executar ou modificar uma rotina, registro, arquivo, operação ou valor de um lado. **(G-43b)**

Data definition – *definição de dados*.

Declaração de programa que descreve os recursos de especificação do relacionamento ou estabelece o contexto dos dados. **(R-395)**

Data description language – *linguagem de descrição de dados*.

Uma linguagem projetada explicitamente para a declaração de estruturas de dados e arquivos. **(H-55)**

Data dictionary – *dicionário de dados*.

(1) Componente básico de especificação estruturada, consistindo num conjunto de especificações dos itens dos DFDs. **(V-496)**.

(2) Dicionário de dados usado em análise de sistemas. **(D-870)**

(3) Em um programa de gerenciamento de bancos de dados, a lista de todos os arquivos necessários para uma aplicação de banco de dados (índices, modos de apresentação etc.).

Data division – divisão de dados.

Uma das quatro partes principais de um programa COBOL. A divisão de dados descreve os arquivos que serão usados no programa, bem como os registros contidos nos arquivos. Descreve também quaisquer registros internos da *working storage section* (seção da memória de trabalho), que venham a ser necessários. (T-160)

Data dump – descarga dos dados.

(1) Copiar o conteúdo de toda ou parte da memória, normalmente da memória interna para uma externa. (R-68)

(2) Característica de certas impressoras que permitem ao usuário acessar diretamente os dados de maneira idêntica de como são transmitidos à impressora, visando correções de problemas de comunicação impressora-computador. (Q-16)

Data element – elemento de dados.

(1) Unidade básica de formação de uma mensagem EDI (*Electronic Data Interchange*).

(2) Um dado qualquer formatado segundo um padrão EDI. (L-200)

Data encryption – criptografia de dados.

Codificação de uma série de dados, de forma que eles só possam ser lidos pelo destinatário. (S-383)

Data entry – entrada de dados.

Em VSAM, é uma entrada no catálogo que descreve os componentes de dados do grupo ou do catálogo. Uma entrada de dados (*data entry*) contém os atributos do componente, sua alocação e informação de sua extensão e informações estatísticas. Uma entrada de dados para um componente de dados de um grupo ou de um catálogo pode conter também as *passwords* do componente e atributos de proteção. (T-11)

Data entry error – erro de entrada de dados. (U-328)**Data entry terminal – terminal de entrada de dados (V-697)****Data extraction – extração de dados. (J-533)****Data fetch phase – fase de busca de dados.**

Quando o computador necessita de um programa que não está na memória principal, ele utiliza o recurso de memória virtual, buscando os dados no *drive*. (D-117)

Data field – campo de dados.

Em IMS/VS, qualquer parte designada de um segmento de banco de dados. Um segmento pode conter um ou mais campos de dados. (T-141)

Data file – arquivo de dados.

(1) Um arquivo em disco contendo o trabalho que o usuário criou, utilizando um programa qualquer, em contraste com um arquivo de programa, que contém instruções para que o computador crie e processe arquivos de dados. (D-85)

(2) Uma coleção de registros de dados organizados de uma maneira específica. (V-583).

Data file creation date – data da criação de um arquivo de dados.

Permite saber quando o arquivo foi criado. (H-88)

Data file directory – diretório de arquivo de dados.

Diretório de um arquivo constituído de dados, textos, números ou gráficos diferentes dos arquivos de programas formados por instruções executáveis. (J-219)

Data flow – fluxo de dados.

(1) Em ACF/TCAM, é um tipo de rota (caminho) ou rota estendida que a mensagem toma desde sua estação de origem ou programa de aplicação até o seu destino, incluindo a passagem pelos nós principais (*host-nodes*). (F-89)

(2) Função que determina a origem e o destino dos dados. (V-343).

Data flow diagram – diagrama de fluxo de dados.

Diagrama que privilegia as funções do sistema, mostra o fluxo dos dados. (D-687)

(1) Linguagem de máquina para um computador de fluxo de dados.

(2) Resultado da análise de fluxo de dados. (W-176)

Data format – formato de dados.

Forma, estrutura e disposição adotada pelos dados em um registro ou arquivo. (H-345)

Data generator – gerador de dados.

Programa utilitário de conjunto de dados que cria múltiplos conjuntos de dados dentro de um trabalho para os métodos de acesso seqüencial particionado. (E-209)

Data glove – luva de dados.

Usada para manipular objetos no meio virtual. (O-46)

Data handling – *manipulação de dados.*

No gerenciamento de bancos de dados, a eliminação, inserção, modificação e recuperação de dados para a produção ou alteração de registros e relatórios. (H-289)

Data highways – *estrada de dados.*

Conjunto de fios que interligam a CPU com os outros circuitos da máquina e por onde as informações trafegam. (V-693)

Data independence – *independência dos dados.*

Nos bancos de dados, a separação entre os dados e os programas que os manipulam. (H-46)

Data input and output – *entrada e saída de dados.* (H-357)**Data integrity** – *integridade de dados, salvaguarda de dados.*

- (1) A qualidade que tem o dado de resistir a uma tentativa de destruição, acidental ou intencional, alteração ou perda.
- (2) A preservação dos dados contra a tentativa de uma destruição, alteração ou perda. (R-147)

Data Interchange Format (DIF) – *Formato de Troca Interativa de Dados.*

Nas planilhas e em alguns bancos de dados, um formato de arquivo padronizado que permite a troca de dados entre marcas ou versões diferentes de programas. (H-191)

Data item – *item de dados.*

- (1) A menor unidade de dados com significado no esquema ou subesquema.
- (2) Em COBOL, é uma unidade de informação armazenada que pode ser identificada mediante um nome simbólico ou pela combinação de nomes e subscritos. Os itens elementares de dados não podem subdividir-se entre si no plano lógico. Um item de dados de grupo compõe-se de itens, elementos e/ou de grupos relacionados entre si no aspecto lógico, e pode ser um grupo lógico dentro de um registro, ou constituir por si só um registro completo.
- (3) Em PL/1, uma variável de dados simples.
- (4) Em FORTRAN, constante, variável ou elemento de uma matriz. (V-234)

Data line – *linha de dados.*

Condutor num acoplamento mútuo multicabeado portador de um sinal de dados. (E-119)

Data link – *“link” (ligação) de dados.*

Ligação física por meio da qual as informações são transmitidas entre os dispositivos. Abrange, além da linha, todos os equipamentos que permitem a um dispositivo transmitir ou receber dados. (U-204)

Data link control – *controle de “link” (ligação) de dados.*

Conjunto de regras para os equipamentos de comunicação de dados, para assegurar a transferência ordenada de dados entre elas. Inclui funções de transparência de dados, conexões, desconexões, recuperação de falhas, controle de fluxo, controle de erro etc. (H-289)

Data Link Layer (DLL) – *Camada de “Link” (ligação) de Dados.*

Segunda das sete camadas do modelo ISO/OSI, cuja finalidade é padronizar as comunicações entre os computadores. A camada do *link* de dados fica um nível acima da camada física. Ela participa tanto do empacotamento e endereçamento das informações, quanto do controle do fluxo de transmissões separadas pelas linhas de comunicações. (U-65)

Data logging – *anotação de ocorrência de dados.*
Armazenamento de dados sobre acontecimentos que ocorrem em sequência de tempo. (H-190)**Data loss** – *perda de dados.*

Quando acontece algum problema e sem querer, perde-se um dado. (S-17)

Data management – *gerenciamento de dados.*

Uma das grandes funções do sistema operacional que envolve a organização, catalogação, localização, armazenamento, recuperação e manutenção de dados. (R-148)

Data management system – *sistema de gerenciamento de dados.*

Conjunto de ações estabelecidas em função das operações de criação e atualização de um banco de dados. (D-448)

Data management tools – *ferramentas de gerenciamento de dados.*

Conjunto de ferramentas para execução gerencial de dados de um sistema. (V-526).

Data manager – *controle ordenado de dados.*

Desde a aquisição e a entrada até o processamento, a saída e o armazenamento. É dividido entre o hardware e o software. (U-4)

Data manipulation – *manipulação de dados.*

Um conjunto de tarefas necessárias ao processamento de dados, tais como: preparo dos dados, classificação, manipulação de relatórios de saída, etc. (H-349)

Data memory – *memória de dados.* (V-691)

Data migration – *migração de dados.* (E-495)

Data mode – *modo de tratamento dos dados.*

Ordem de movimento na qual as porções dos dados de um registro podem ser pesquisadas. (R-378)

Data modem – *modulador/demodulador de dados.*

Modulador/demodulador utilizado basicamente para a transmissão e recepção de dados. (T-19)

Data modifier – *modificador de dados.*

Em gerenciamento de bancos de dados, comando para modificar um determinado dado, atualizando um ou mais registros de acordo com os critérios de especificação. (P-135)

Data name – *nome de dados.*

A identificação de nomes designados variáveis contendo fluxogramas. (J-460)

Data object – *objetivo de dados.*

Alvo ou meta para qualquer representação de um fato ou de uma idéia, em uma forma capaz de ser comunicada ou manipulada por algum processo. (H-93)

Data organization – *organização de dados.*

Qualquer arranjo de dados formando um conjunto físico e seguindo uma das cinco formas de organização mais conhecidas: organização seqüencial, organização particionada, organização seqüencial indexada, organização direta, organização para telecomunicações. (U-469)

Data out – *dados de saída.*

Dados que são transmitidos de um dispositivo ou programa, normalmente após algum processamento. (J-95)

Data packet – *pacote de dados.*

Pacote de informação que trafega na rede. Todos os dados que trafegam no meio físico, ou seja, nos cabos e placas que compõem uma rede, trafegam em forma de *data packets*. (U-611)

Data part – *parte dos dados.*

É uma parte de dados que pode ser armazenada em meios magnéticos. (D-88)

Data path – *trajetória (caminho) de dados.*

Uma outra denominação de laço de dados ou via de dados, utilizada freqüentemente num contexto mais amplo para significar uma conexão lógica ou física entre uma fonte e o destino da informação digital ou analógica. (S-421)

Data pattern – *padrão de dados.*

Usado para comparação. (P-135)

Data point – *ponto de dados.*

Valor numérico representado em um gráfico. (P-66)

Data pointer – *indicador de dados.*

Indicador interno do sistema, que indica a unidade de dados ou o arquivo a ser utilizado a seguir. (D-43)

Data processing – *processamento de dados, tratamento da informação.*

(1) Execução de uma seqüência sistemática de operações efetuada com os dados.

(2) Termo designativo do tratamento dos dados, por meio de máquinas, com o fim de obter resultados da informação representada pelos dados.

(3) Por extenso, diz-se de qualquer combinação de operações efetuadas com dados. (F-62)

(4) Manipulação de dados em um sistema. (V-365)

Data processing application – *aplicação em processamento de dados.* (D-527)

Data processing system – *sistema de processamento de dados.*

Uma rede de equipamento de processamento de dados capaz de aceitar informações, processá-las de acordo com um plano e produzir os resultados desejados. (G-238)

Data processor – *processador de dados.*

Qualquer dispositivo adequado ao processamento de dados (capaz de executar operações com dados). Os dispositivos que processam dados eletronicamente são denominados computadores eletrônicos; entretanto, até o ábaco é um processador de dados. (G-209)

Data protection – *proteção de dados*

Uma salvaguarda contra a perda ou destruição de dados. (S-279)

Data queuing – *fila de dados.* (J-652)

Data range – *série de dados.*

Região de uma planilha. (J-695)

Data rate – *taxa (de transferência) de dados.*

Geralmente é a velocidade na qual um circuito ou linha de comunicações consegue transferir dados, medida em bits por segundo (bps) ou, eventualmente, em baud. **(E-119)**

Data record – *registro de dados.*

(Ver: Data recording). **(E-92)**

Data recording – *registro de dados.*

Nos gerenciadores de bancos de dados, uma estrutura de dados formada por um conjunto de campos, cada um deles tendo nome e tipo próprios. Os registros podem ser acessados como uma unidade composta por vários elementos, ou então esses elementos podem ser acessados diretamente. Nos bancos de dados relacionais, registro de dados é sinônimo de linha. **(T-612)**

Data register – *registrador de dados.*

Área de uma CPU, usada para armazenar dados temporariamente antes de eles serem processados. **(J-94)**

Data replication – *reprodução de dados.*

Produção de múltiplas cópias de uma relação dada, provavelmente em nós diferentes na rede. Isso é desejável quando o dado é requerido para manter o sistema de informação operando efetivamente. **(H-297)**

Data retrieval – *recuperação de dados.*

Processo por meio do qual os dados são selecionados e extraídos de um arquivo, de um grupo de arquivos ou de uma base de dados, com chaves específicas de ordenação e controle dos arquivos. **(H-334)**

Data security – *segurança de dados.* **(D-868)**

Data segment – *segmento de dados.*

No UNIX, segmento privativo que se segue ao segmento de texto e que abriga os dados do programa. **(K-183)**

Data series – *série de dados.*

Conjunto de dados em sequência especificada a serem processados. **(V-390).**

Data server – *servidor de dados.*

Estação de uma rede de computadores dedicados principalmente ao armazenamento de um banco de dados compartilhados e ao processamento das requisições enviadas pelos usuários de outras estações (nós). **(U-74)**

Data service – *serviço de dados.*

É a parte do programa de serviços que prevê (permite) métodos de acesso aos conjuntos de dados residentes em discos, disquetes ou fitas magnéticas. **(H-200)**

Data set – *conjunto de dados.*

Uma coleção de registro de dados similares e relacionados, armazenados em um meio acessível no computador. **(V-431)**

Data set management – *gerenciamento de conjunto de dados.* **(F-108)**

Data set ready – *modem pronto, conjunto de dados pronto.*

Circuito do modem que indica que a estação terminal de dados, à qual está acoplado, está pronta para trabalhar. **(R-365)**

Data sharing – *compartilhamento de dados.* **(R-147)**

Data sheet – *quadro de características.*

Especificação, definida pelo fabricante, dos parâmetros de um dispositivo ou de um circuito integrado, suas funções e suas conexões. **(H-350)**

Data signal – *sinal de dados.*

Pulsos elétricos ou óticos, ou formas de ondas que representam dados binários. **(J-37)**

Data-signaling rate – *taxa de transferência de dados.*

O mesmo que *data rate*. (Ver: Data rate). **(W-103)**

Data source – *fonte de dados.*

É o dispositivo capaz de emitir sinais para um equipamento de transmissão. **(D-460)**

Data stack – *lista, pilha, arranjo de dados.* **(F-158a)**

DATA statement – *declaração DATA.*

Instrução em BASIC usada para inserir ainda na programação algum tipo de dado ou dar valores a variáveis. **(J-469)**

Data storage – *armazenamento de dados.*

Dispositivo que aceita e retém as unidades de informação e as torna acessíveis, mediante requisição, sem sofrer qualquer alteração. **(T-38)**

Data stream – *fluxo de dados.*

Fluxo de dados indiferenciado, constituído de uma seqüência de dados enviados byte a byte. **(U-208)**

Data structure – *estrutura de dados*.

(1) Uma estrutura de sintaxe de expressões simbólicas e suas características de alocação no meio de armazenamento. (V-110).

(2) Esquema de organização de dados, como um registro ou um *array*, cuja finalidade é permitir que os dados sejam interpretados e submetidos a operações específicas. (U-146)

(3) Coleção de itens aparentados com dados, por exemplo um *array*. (Ver: Array). (U-581)

Data structuring – *estruturação de dados*.

Maneira pela qual os dados são organizados na memória do computador. (U-473)

Data switch – *chave de dados*. (I-309)

Data System (DS) – *Sistema de Dados*.

Conjunto de dados que interagem, visando um objetivo comum. (V-526).

Data Terminal Equipment (DTE) – *Equipamento Terminal de Dados*.

Estação de trabalho conectada à rede por meio de um modem. (R-364)

Data Terminal Ready (DTR) – *Terminal de Dados Pronto*.

Sinônimo de terminal que não tem função de comando. (V-431).

Data transfer – *transferência de dados*.

(1) O resultado da transmissão de sinais de dados de um emissor para um receptor.

(2) O movimento ou cópia de dados de um local de armazenamento para outro. (V-08)

Data transfer instruction – *instrução de transferência de dados*.

Instrução que transfere dados contidos em determinada área ou meio de armazenamento para outra área ou meio de armazenamento. (H-689)

Data transfer rate – *taxa de transferência de dados*.

(1) Geralmente, a velocidade na qual um circuito ou linha de comunicações consegue transferir informações, medida habitualmente em bit por segundo (bps). (E-2)

(2) Relação temporal de transmissão de dados. (V-352)

Data transmission – *transmissão de dados*.

Processo de conversão de dados de uma forma

utilizada por um sistema ou outro sistema que os irá utilizar. (T-29)

Data type – *tipo de dados*.

(1) As características estruturais, recursos e propriedades dos dados que podem ser especificadas diretamente por meio da linguagem de programação; por exemplo, números inteiros, números reais em FORTRAN, matrizes em APL, listas interligadas em LISP e conjunto (filas) de caracteres em SNOBOL.

(2) As propriedades matemáticas e representações internas de dados e funções. Os quatro tipos básicos são: inteiros, reais, complexos e lógicos. (V-231)

(3) Definição que determina a categoria dos dados que podem ser armazenados em cada campo. (U-580)

Data value – *valor dos dados*.

O significado literal (como conteúdo de um campo de um banco de dados) ou de um tipo (inteiro, por exemplo) que possa ser usado para uma variável. (B-158)

Data word – *palavra-dado*.

Uma palavra que pode ser vista como parte de uma informação manipulada por um computador. A palavra-dado pode ser usada para modificar uma informação manipulada por um computador, aritmeticamente, com outras palavras-dados. (H-261)

Data-entry form – *formulário de entrada de dados*.

Nos gerenciadores de banco de dados, um formulário desenhado na tela que facilita a entrada e a edição de dados, apresentando apenas um registro de dados de cada vez. (E-172)

Data-loss – *perda de dados*.

Perda de dados (arquivo ou parte dele) ocasionado por problemas de hardware (por exemplo, problema no *drive*) ou software (programas que invadem outros arquivos quando executados, problemas no sistema operacional etc.). (R-132)

Data-processing unit – *unidade de processamento de dados*.

Unidade de uma série de operações lógicas e matemáticas, efetuadas sobre um conjunto de dados. (D-25)

Data-set – *conjunto de dados*.

No tratamento de dados, uma série de informações

inter-relacionadas que se compõem de elementos distintos, mas que podem ser manipuladas pelo computador como se fossem uma unidade. **(E-2)**

Database – *banco de dados.*

Consolidação de todos os dados, tidos como operáveis sob qualquer forma e armazenados em qualquer local. No caso particular de um Sistema de Processamento de Dados, trata-se de toda a documentação operável (em computador), referente a um sistema. **(V-181)**

Database administrator – *administrador de banco de dados.*

A pessoa ou grupo de pessoas responsáveis por um banco de dados. **(H-51)**

Database engine – *mecanismo de banco de dados.*
Um ou mais módulos de programas que propiciam o acesso às funções de um sistema de gerenciamento de banco de dados. **(E-65)**

Database maintenance – *manutenção do banco de dados.*

Uma das funções do sistema de gerenciamento de banco de dados. **(R-147)**

Database management – *gerenciamento de banco de dados.*

(1) O conjunto de tarefas relacionadas com a criação, manutenção, organização e recuperação de informações de um banco de dados.

(2) É um conjunto de rotinas cuja principal função é efetuar o controle lógico e físico das informações armazenadas numa base de dados. **(G-151)**

Database Management System (DMS) – *Sistema de Gerenciamento de Bancos de Dados.*

Programa que possibilita a criação e manutenção de uma base de dados e a execução de programas utilizando essa base de dados. **(R-394)**

Database manager – *Gerenciador de Bancos de Dados.*

Quando se utiliza a linguagem MU MPS em ambientes interativos usados por vários usuários por meio de vários terminais *on-line*, é um conjunto de rotinas cuja principal função é efetuar o controle lógico e físico das informações armazenadas em uma base de dados. **(V-603)**

Database server – *servidor de banco de dados.*

(1) Microcomputador responsável pelo gerenciamento de banco de dados em uma rede de micros. **(T-302)**

(2) Um nó (estação) de uma rede de computadores dedicado principalmente ao armazenamento de um banco de dados compartilhado e ao processamento de requisição enviadas pelos usuários de outros nós. **(E-65)**

Database system – *sistema de banco de dados.*

O produto básico IMS/VS que suporta a implementação de múltiplas aplicações usando uma base de dados comum. É um pré-requisito para todos os recursos do IMS/VS. **(H-297)**

Datachecking – *verificação de dados.* **(H-610)**

DATACOMM (DATA COMMunication) – *comunicação de dados.* **(I-251)**

Dataflow – *fluxo de dados.*

É o tipo de rota (caminho) ou rota estendida que a mensagem toma desde sua estação de origem ou programa de aplicação até o seu destino. **(S-273)**

Datagram – *datagrama.*

Um pacote (unidades) de informações de dados complementares, como o endereço de destino, enviado por meio de uma rede de comunicação de pacotes. **(B-201)**

Dataloss – *perda de dados.* **(O-08)**

Dataname – *nome de dados.*

(1) Um caractere ou um grupo de caracteres usados para identificar um item de dados;

(2) Em COBOL, é um nome indicado pelo programador para um item de dados no programa. Necessita conter pelo menos um caractere alfabético. **(J-460)**

DataQuest

Nome de uma firma de pesquisa de mercado. **(R-343)**

Dataquest analyst – *analista de busca de dados.* **(L-1)**

Datasave – *salvar dados.*

Backup. Arquivo de segurança. **(A-52)**

Datastream – *fluxo de dados.*

É o fluxo de dados que é armazenado na memória; dependendo do processador e da memória, pode ser em maior ou menor velocidade. **(L-94)**

DATE – *data.*

Palavra reservada da linguagem COBOL; solicita a data do sistema. **(D-681)**

Date arithmetic – *aritmética de datas*.
Cálculos aritméticos relacionados a datas. (V-627)

Daughter card – *placa-filha, placa secundária*.
Placa de circuitos impressos que se encaixa em outra, geralmente a placa principal do sistema, com finalidade de dotá-la de novos recursos ou melhorar seu desempenho. (U-10)

Daughterboard – *placa-filha, placa secundária*.
Uma placa de circuitos impressos que se encaixa em outra, geralmente a placa principal do sistema, com finalidade de dotá-la de novos recursos ou melhorar seu desempenho. (T-288)

Dazzling Artistic Tools – *“ferramentas artísticas fascinantes”*.
Conjunto de ferramentas utilizadas no CorelDRAW! para a produção de efeitos em imagens e textos. (H-123)

db (decibel) – *abreviatura de decibel*.
A unidade de medida de amplitude de um sinal, geralmente associado a som. (E-60)

DB connector – *conector DB*.
Um entre vários tipos de conectores usados para facilitar a entrada e saída paralela e serial. O número seguinte às iniciais DB (*data bus* ou *barramento* de dados) indica o número de fios existentes dentro de conector. (E-2)

DB-9 –
Tipo de conector usado para facilitar a entrada e saída paralela e serial. Possui 9 linhas separadas, cada uma conectada a um pino do conector. Utilizado atualmente em saídas seriais assíncronas de microcomputadores e interfaces *Token-Ring*. (U-280)

dBASE
Pacote de software desenvolvido na década de 70 para o gerenciamento de banco de dados em microcomputadores. Os formatos dos dados, consultas e arquivos do dBASE tornaram-se um padrão conhecido como xBASE, e são implementados em outros pacotes de bancos de dados. O dBASE foi desenvolvido com o apoio do governo americano e comercializado pela Ashton Tate, Inc. (V-185)

dBASE II
(1) Programa de base de dados.
(2) Software muito usado em microcomputadores, sob o sistema operacional CP\M. É um gerenciador

de base de dados da Ashton-Tate, muito popular entre os micros. (Ver: dBASE). (V-603)

dBASE III
Gerencia de forma interativa ou programada um banco de dados. (Ver: dBASE). (R-230)

DBD (Data Base Device) – *Dispositivo de Bancos de Dados*. (W-90)

DBDC (Data Base/Data Communications) – *Base de Dados/Comunicação de Dados*. (N-196)

DBF (Data Base Facility) – *Recurso de Base de Dados*. (U-327)

DBF (Data Base File) – *Arquivo de Banco de Dados*.
Um arquivo constituído de dados, diferente dos arquivos de programas, formados por instruções executáveis. (H-348)

DBI (Data Base Interface) – *Interface de Bancos de Dados*. (W-90)

DBMS (Data Base Management System) – *Sistema de Gerenciamento de Bancos de Dados*.
A tecnologia paralela de processamento para permitir o acesso simultâneo de dados localizados em diferentes computadores. (B-98)

DC (Data Communication) – *Comunicação de Dados*.

- (1) A transmissão e recepção de dados.
- (2) A transmissão, recepção e validação de dados.
- (3) (TC 97) – A transferência de dados entre sua fonte e seu destino via um ou mais canais de comunicação e seus respectivos protocolos. (H-256)

DC power – *energia elétrica contínua*.
Energia elétrica cuja corrente elétrica não muda o fluxo de direção. (J-56)

DCB (Data Control Block) – *Bloco de Controle de Dados*.

Bloco de controle utilizado pelos métodos de acesso para armazenar e recuperar dados. Mediante estes blocos de controle é comunicada a tais métodos a informação de que necessitam para as operações de armazenamento e recuperação de dados. (C-132)

DCC (Direct Client-to-Client) – *Cliente a Cliente Direto*.
(Ver: Direct Client-to-Client). (W-31)

DCE (Data Communications Equipment) – *Equipamento de Comunicação de Dados.*
Um termo que descreve algum componente de rede que implementa um padrão do tipo CCITT X.25 para estabilizar as comunicações. (B-39)

DCE and DTE (Data Communications Equipment/Data Terminal Equipment) – *Equipamento de Comunicação de Dados/Equipamento Terminal de Dados.*
São descrições de um padrão EIA de dispositivos de hardware que são conectados por um cabo da série RS-232. (N-15)

DCI (Display Control Interface) – *Interface de Controle do Visor da Tela (“display”).* (L-12)

DCL (Digital Command Language) – *Linguagem Digital de Comandos.*
Ela possibilita um meio de comunicação dentre o usuário e o sistema operacional. É de fácil uso e seus comandos são palavras em inglês. (S-70)

DCOM (Distributed Component Object Model) – *Modelo de Objeto de Componente Distribuído.* (Ver: Distributed Component Object Model). (W-62)

DCP (command) – *comando DCP.*
Mostra o conteúdo das posições da memória real no terminal. (I-346)

DCT (Discrete Cosine Transformation)
Técnica utilizada na compressão que cuidadosamente analisa matrizes de píxel 8x8. (L-11)

DDB (Device Descriptor Block) – *Bloco Descritor de Dispositivos.* (O-51)

DDD (Distance Direct Dialing) – *Discagem Direta à Distância.*
Este termo é utilizado com frequência no ramo de redes. (B-38)

DDE (Dynamic Data Exchange) – *Troca de Dados Dinâmica.* (Ver: Dynamic Data Exchange). (V-626)

DDF (Digital Distribution Frame)
Ponto para conexão física de vias de transmissão, que pode ser manual ou automática. (B-221)

DDL (Data Definition Language) – *Linguagem de Descrição de Dados.*
Uma linguagem que permite recurso para descrever dados e seu relacionamento na base de dados. (H-297)

DDnames – *nomes de definição de dados.* (D-390)

DE (DEtail) – *abreviatura de detalhe.*
Abreviatura de detalhe. Em linguagem COBOL, é palavra reservada que identifica o grupo de relatório de detalhe. (T-110)

Dead band – *banda morta.*
Uma amplitude de valores específicos para a qual o sinal de entrada deve ser alterado, sem que o mesmo ocorra com o sinal de saída. (V-264)

Dead code – *código morto.*
Código dentro de programas que não é executado, ou que é potencialmente ineficiente. (W-91)

Deadlock – *interbloqueio, trava, fechadura dormida; impasse, disputa.*
(1) Forma específica de parada apresentada na rede Petri, tornando inacessíveis alguns estados da rede. (T-183)
(2) Disputa sem solução pela utilização de determinado recurso. (D-887)
(3) Estado de bloqueio geral do sistema. (V-457)

Dealer – *distribuidor, revendedor.*
Responsável pela venda do produto. (A-17)

Deallocate – *desalocar.*
Liberar recursos previamente alocados para um trabalho ou um processo ou periférico. (J-4)

Debugging section – *seção de depuração.* (K-163)

Debug – *depurar.*
(1) Método usado para localizar e corrigir qualquer erro num programa de computador.
(2) Detectar e corrigir o funcionamento irregular no próprio computador. (V-90)

Debug program – *programa depurador.*
Programa que detecta erros. (D-382)

Debugger – *depurador.*
Programa desenvolvido para ajudar o usuário na verificação e correção de erros em programas aplicativos. (V-150)

Debugging – *depuração.*
(1) Método usado para localizar e corrigir qualquer erro num programa de computador.
(2) Método usado para detectar e corrigir funcionamento irregular no próprio computador. (V-11)

Debugging command – *comando de depuração.*
Comando para depurar um programa. (U-577)

Debugging features – *características de depuração.*

Conjunto de características de um aplicativo ou programa que ajuda na depuração. (U-578)

Debugging mode – *modo de depuração.* (D-540)

Debugging routine – *rotina de depuração.*

Rotina que ajuda o programador na depuração de seus programas. (R-309)

Debugging stage – *estágio de depuração.*

Estágio em que se localizam e eliminam erros e enganos de uma programação, ou falhas de um equipamento. (D-301)

Debugging tool – *ferramenta de depuração.*

Ferramenta para detectar, localizar e corrigir os erros de lógica ou de sintaxe de programa. (F-156a)

DEC (Digital Equipment Corporation)

Fabricante de microcomputadores. (R-177)

Decibel (db) – *decibel.*

Uma décima parte de um bel; uma unidade de medida relativa, comumente usada em eletrônica e outras ciências. Medidas efetuadas em decibéis são sempre colocadas em uma escala logarítmica e comparadas com uma referência conhecida. (E-159)

Decimal – *decimal.*

Pertinente ao sistema de variação do radical fixo com radical dez. (R-111)

Decimal digit – *dígito decimal.*

Na notação decimal, um dos caracteres compreendidos entre o 0 e 9, ambos inclusive. (D-92)

Decimal display – *visor decimal.*

Visor que apresenta números na base decimal. (V-697)

Decimal form – *forma decimal.*

Sistema de numeração de base 10. (J-7)

Decimal number system – *sistema de numeração decimal.*

Sistema de base 10 que usa os dígitos de 0 a 9 para expressar quantidades numéricas. (J-67)

Decimal point – *ponto decimal, vírgula decimal.*

O primeiro ponto no sistema de numeração decimal. O ponto decimal pode ser representado, de acordo com as várias convenções, por vírgula ou por um simples ponto. (T-728)

Decimal point is comma – *o ponto decimal é vírgula.*

Uma cláusula da linguagem COBOL que substitui o ponto decimal por vírgula. (D-555)

Decimal system – *sistema decimal.*

Sistema de numeração de base 10. (G-280)

Decision – *decisão.*

A operação de computador que determina a existência de relacionamento entre palavras armazenadas ou registros, e segue alternativas nos cursos das ações. A decisão é afetada pela instrução de salto ou outra técnica equivalente. O processo de decisão consiste de uma série de comparações usando-se operações aritméticas, com a finalidade de determinar relacionamento entre dois termos (numérico, alfabético ou uma consideração de ambos). (V-133)

Decision instruction – *instrução de decisão.*

Instrução que realiza a escolha de uma bifurcação num programa. (H-690)

Decision making – *tomada de decisão.*

Mudança de seqüência na execução de um programa em função da existência de uma determinada condição. (V-232)

Decision making statement – *declaração de tomada de decisão.*

Uma declaração de programa que pode ou não quebrar a seqüência normal de execução das declarações do programa. (D-590)

Decision support system – *sistema de suporte de decisão.*

Características integradas aos sistemas administrativos. (R-407)

Decision symbol – *símbolo de decisão.*

O símbolo do fluxograma usado para representar operações lógicas em que a comparação de dois itens de dados é possível. (H-21)

Decision table – *tabela de decisão.*

Uma tabela com todas as contingências que devem ser consideradas na tomada de decisões de um problema. (G-245)

Decision tree – *árvore de decisão.*

Diagrama que contém todas as eventualidades a serem consideradas na descrição de um problema, bem como as ações a serem compreendidas. (T-268)

Decision-making – *tomada de decisão.*

(Ver: Decision making). (H-690)

Deck – *conjunto de cartões.*

Coleção de cartões, normalmente um conjunto completo que foi perfurado para um serviço ou propósito definido. (R-15)

Declaration – *declaração.*

(1) Em linguagem de programação, é uma expressão significativa que afeta a interpretação de outras expressões.

(2) Em PL/1, é o estabelecimento de um indicador como nome e associação de um conjunto de atributos a esse identificador, de forma explícita, contextual ou implícita.

(3) Uma declaração não-executável que supre informações sobre dados ou sobre aspectos particulares de um programa de computador. (V-233).

Declaration of variables – *declaração de variáveis.*

Declaração de uma quantidade que pode assumir qualquer valor em um determinado conjunto de números. (I-471)

Declare – *declarar.*

Em programação com linguagem Assembler, identificar os símbolos de variáveis a serem usados pelo montador em tempo de pré-montagem. (I-14)

Declared – *declarado, anunciado, informado ao computador.*

Pode ser uma variável, uma sentença etc. (R-224)

Decode – *decodificar.*

Converter dados. Interpretar um código. (E-138)

Decoded – *decodificado*

Processo de tradução da informação para código de máquina. (V-691)

Decoder – *decodificador.*

(1) Dispositivo que determina o significado de um conjunto de sinais e inicia uma operação baseada neles. (R-297)

(2) Dispositivo ou rotina de programa que converte dados codificados de volta a sua forma original. (U-223)

Decoding – *decodificação.*

Tradução de uma linguagem cifrada para outra de forma inteligível. (F-283)

Decompiler – *decompilador.*

Programa que tem por objetivo levar para a saída de um compilador o resultado de uma operação que um “desmontador” realiza para uma saída de montador, ou seja, voltar a traduzir o código de máquina a algo que pareça uma linguagem fluente. (J-405)

Decomposition – *decomposição.*

Decomposição de dados, nos quais os dados podem ser armazenados na CPU ou em disquete. (D-35)

Decompress – *descomprimir; descompactar*

Retornar uma série de dados ao seu tamanho original. (R-218)

Decompression – *descompressão, descompactação.*

Processo para restaurar dados que foram comprimidos num processo de compressão. (R-132)

Decompression of data – *descompressão de dados.*

Descompressão de dados por um método lógico ou matemático de dados. Os dados compactados ocupam menos espaço, e são descompactados para sua utilização. (J-493)

Decrease – *diminuição; diminuir.* (F-152)

Decrement – *decremento; decrementar.*

(1) A quantidade da qual a variável é decrementada.

(2) Parte de uma palavra de instrução em computadores binários. Neste caso, um conjunto de dígitos binários. (V-244)

Decrement operator – *operador de decremento.*
Subtrai 1 da variável. (D-510)

Dedicated – *dedicado.*

Relativo a um dispositivo, programa ou procedimento voltado para uma única e exclusiva tarefa ou finalidade. (U-272)

Dedicated circuit – *circuito dedicado.*

Circuito especializado (dedicado), projetado para realizar um propósito específico e único. (U-479)

Dedicated device – *dispositivo dedicado.*

Ex.: impressora. (I-325)

Dedicated file server – *servidor de arquivos dedicado.*

(1) Componente de uma rede especializado no con-

trole de acesso aos arquivos armazenados em disco pelos demais elementos da rede. **(R-385)**

(2) Nas redes locais, um servidor de arquivos cuja única função é prestar serviços aos usuários e processar o sistema operacional da rede. **(E-92)**

Dedicated line – *linha dedicada*.

(1) Uma linha de telefone usada somente por um computador (por exemplo, para um modem) ou por um fac-símile.

(2) Uma conexão permanente com a Internet usando uma linha telefônica individual e exclusiva. **(W-100)**

Dedicated PC – *computador pessoal dedicado*.

É um microcomputador dedicado ou exclusivo para um propósito. Também conhecido como estação de trabalho. **(R-178)**

DEF statement – *sentença de definição*.

Elemento básico de um programa simbólico, que delimita uma porção do programa, descreve os dados utilizados no programa, ou especifica a ação a ser executada; em COBOL, uma combinação sintaticamente válida de palavras e símbolos, na divisão de procedimentos, que começa com um verbo. **(D-65)**

Default – *omissão; padrão assumido (na omissão de outro); básico, original, padrão*.

(1) O valor assumido para um parâmetro, pelo sistema operacional, quando esse parâmetro é omitido pela *Job Control Language* (linguagem de controle de serviço).

(2) A ação pré-programada em um computador, assumida por ele quando não existir qualquer instrução para agir de outro modo. **(V-82)**

Default account balance – *valor básico do balanço de conta*.

Os *defaults* são utilizados pelos programadores quando algum valor do balanço de conta tem que ser selecionado para que o programa possa funcionar. **(C-133)**

Default attribute – *atributo revel, atributo-padrão*.

Atributo que o programa assume automaticamente, por falta de especificações do programador. **(D-199)**

Default directory – *diretório-padrão, diretório original*.

O diretório que será utilizado para uma determinada aplicação caso não seja redefinido. **(H-345)**

Default disk – *disco-padrão*.

É o disco no qual o sistema operacional irá escrever e ler os arquivos criados, caso esses não especifiquem nenhum dispositivo. **(S-78)**

Default display – *tela-padrão*.

Tela padrão exibida pelo aplicativo, caso o usuário não forneça opção. **(J-387)**

Default option – *opção-padrão*.

Referência à escolha feita automaticamente pelo programa quando o usuário não especifica uma opção. **(J-365)**

Default parameter – *parâmetro original*.

Condição original do parâmetro que o programa utiliza, a menos que o usuário especifique outra. **(P-133)**

Default setting – *parâmetro básico*.

São opções-padrão ou normais numa múltipla escolha. A opção mais comumente selecionada pelo usuário ou sistema. **(J-571)**

Default switch – *chave-padrão*.

Configuração padrão. **(T-365)**

Default value – *valor básico*.

Um valor que um programa aplicativo utiliza quando o usuário não define um valor específico. **(S-51)**

Defedit

Programa do Windows 3.1 que permite definir um editor que será usado para abrir qualquer arquivo sem associação. **(L-62)**

Defense Advanced Research Projects Agency (DARPA)

A agência do Departamento de Defesa (DoD) dos Estados Unidos que patrocinou a ARPAnet, rede que deu origem à Internet. **(W-123)**

DEFINE – *definir*.

(1) Em programação executiva de processamento distribuído (DPPX), criar um perfil para um recurso com este comando (*DEFINE*).

(2) Palavra reservada em COBOL. **(V-237)**

Defined symbol – *símbolo definido*.

Um caractere, grupo de caracteres, ou ideograma, que serve como representação de alguma outra coisa, devido a relacionamento, associação ou convenção. **(D-205)**

Definition – definição.

- (1) A descrição de uma imagem.
- (2) O grau com o qual um sistema de comunicação reproduz imagens sonoras e mensagens. (V-129)

Definition table – teste de mesa.

Teste no qual o programador examina seu programa por meio da entrada de dados aleatoriamente. (D-105)

Defrag

- (1) Um dos programas do pacote DOS que desfragmenta o disco virtual comprimido. (R-137)
- (2) Organizar fragmentos de arquivos separados no disco rígido do computador para melhorar a sua velocidade de acesso, utilizando, por exemplo, o *Disk Defragmenter* do Windows. (98)

Defragger – programa desfragmentador.

Tem a mesma função do *Disk Optimizer* (otimizador de disco). (E-61)

Defragment – desfragmentar.

Procurar e recuperar todos os fragmentos de um disco rígido fragmentado, que tem partes de arquivo armazenadas em muitos locais diferentes, com o propósito de recuperar um arquivo. (W-19)

Defragmenter – desfragmentador. (R-139)

Degradation – degradação.

- (1) Conceito que define a condição na qual um computador sofre falhas ou defeitos de funcionamento com origem em uma das partes do equipamento e que, embora não interrompendo o processamento, reduz o nível de execução, reduzindo o desempenho do serviço.
- (2) Pode ser causada também por uma má utilização dos recursos do sistema por meio de um projeto de software mal-estruturado ou de programas deficientes em relação à utilização ideal dos recursos dos equipamentos disponíveis. (H-279)

Degraded mode – modo degradado. (I-326)

Degree – grau.

- (1) No vértice de um gráfico. Número de arcos que incide, no vértice, ou seja, que emanam do vértice. Num grafo orientado, o “grau de entrada” é o número de arcos que entram em alguns vértices; em contrapartida, o “grau de saída” corresponde ao número de arcos que saem do vértice.
- (2) De um nó da árvore. O número de filhos desse

nó, ou seja, o número de subárvores que tem sua raiz nesse nó. De uma forma mais correta, pode ser definido como o grau de saída do nó. (V-77)

Del (Delete character) – caractere “Delete”.

Caractere de supressão, caractere de apagamento. Caractere cuja função principal é apagar ou suprimir qualquer caractere errôneo ou desnecessário. (E-127)

Del key (Delete key) – tecla Delete.

Tecla que varia a função conforme o aplicativo utilizado. Em geral, apaga o caractere posicionado sob ou sobre o cursor. (Ver: Delete key). (U-43)

Delay – retardo, atraso.

- (1) O tempo despendido entre o término da confecção de um relatório e sua real possibilidade de utilização. É também o tempo despendido entre um processamento e a preparação do relatório (listagem) pertinente a esse processamento.
- (2) O retardo do fluxo de informações em um canal por um período definido de tempo. (V-87)

Delay detector – dectetor de atraso.

Dispositivo que controla atrasos na transferência de dados entre equipamentos. (V-383)

Delay loop – retardo de laço.

Retorno ao início do laço de uma operação. (V-383)

Delete – apagar, cancelar, eliminar.

Combinação de 7 bits “1s” no alfabeto CCITT (*The International Telegraph and Telephone Consultative Committee*) número 5, normalmente empregado para iniciar uma transmissão ou corrigir um caractere errado. (V-82, 190)

Delete file – eliminar arquivo.

Elimina o arquivo do disco (o arquivo deve estar fechado). (V-614)

Delete key – tecla de supressão.

Em processamento e textos é um controle que possibilita suprimir um texto já armazenado num meio qualquer de armazenamento. (Ver: Del key). (T-18)

Deleted – apagado.

Apagado, removido, seja da memória, da tela, de um disco etc. (M-13-1.5)

DELETING – eliminando.

Palavra reservada em linguagem COBOL. (D-261)

Deletion – *exclusão, eliminação.*

Troca ou eliminação de um registro ou de uma unidade de informação. Num disco ou fita magnética, os dados são eliminados, gravando-se sobre eles nova informação ou caracteres nulos. (S-434)

Delimit – *delimitar.*

Fixar algum limite. (V-130)

Delimiter – *delimitador.*

É um caractere que separa, termina, ou organiza os elementos de uma cadeia de caracteres ou declaração. Por exemplo: em “testes.txt”, o ponto (.) serve como separador para que o sistema entenda que TESTES é o nome e TXT o nome de arquivo. (T-286)

Delivery – *expedição, entrega.* (J-610)

Dell

Um conhecido fabricante de computadores pessoais em Austin, Texas. (W-17)

Dell dimension XPS P100

Sistema que oferece boa execução e fácil acesso à placa-mãe, e inclui 16 MB de RAM, 1GB de disco rígido, um drive para CD-Rom e uma placa de som. (C-94)

Delphi Internet

Serviço que oferece um completo grupo de serviços e instrumentos para exploração da Internet. Nos serviços inclui notícias, previsão do tempo, esportes e viagens. (C-102)

Delta frame – *o mesmo que “interframe”.*

(Ver: Interframe). (L-10)

Deluxe – *de luxo, luxuoso, suntuoso.*

Uma versão mais atualizada de um programa. (H-109)

Demand – *demanda.*

Uma medida de retardo que sofre o processador central em relação às operações periféricas. Essa medida geralmente é expressa em percentual. (V-762)

Demand paging – *paginação por demanda.*

Software do sistema que recupera páginas da memória secundária, quando elas são solicitadas. (K-7, 313)

Demo

Uma versão de visualização ou uma apresentação animada de um programa que é distribuída gratui-

tamente com o propósito de tornar os recursos do programa conhecidos a seus prováveis clientes. (W-167)

Demo disk – *disco de demonstração.*

Disquete que contém softwares de demonstração que são distribuídos para divulgação do produto. (T-257)

Demo pattern – *demonstração de padrões.*

Característica de certas impressoras de produzir um impresso demonstrativo dos tipos, tamanhos e formatos de fontes utilizadas nos mesmos. (R-112)

Demo version – *versão de demonstração.*

Cópia de um programa destinada a demonstrar as características desse programa para uma pessoa ou empresa. (E-19)

Demodulation – *demodulação.*

O processo de recuperação da informação (dados) de uma onda de transporte moduladora: o reverso de modulação. (H-278)

Demodulator – *demodulador.*

(1) Um dispositivo que recebe sinais de um circuito elétrico e os converte em pulsos elétricos ou bits, que podem ser aceitos e trabalhados pela máquina. (2) Um dispositivo que detecta os sinais moduladores e os transforma em sinais compreensíveis pela máquina. (H-278)

Demon user – *usuário demoníaco.*

Usuários que criam vírus para invadir sistemas. (D-111)

Demoware – *o mesmo que “demo”.*

(Ver: Demo). (W-67)

Demount the volume – *desmontar o volume.* (I-348)

Demultiplex – *demultiplexar.*

Dividir um canal em dois ou mais sinais originais que foram combinados previamente na fonte.

Demultiplexer – *demultiplexador.*

(1) Dispositivo que realiza a função contrária a de um multiplexador. (F-245)
(2) Dispositivo que separa os sinais originais multiplexados provenientes de um canal. (M-92)

Density – *densidade.*

Quantidade de unidade de informações úteis contidas em uma dada dimensão de armazenamento de

informações. Geralmente, é expressa em bpi (bits por polegada). (V-193)

Dequeue – *desenfileirar*.

Remover itens de uma fila. (T-123)

Derivation – *derivação*.

Processo no qual os dados são simplificados para melhor entendimento do computador. (D-207)

Derived – *derivado; derivada*.

(1) Algo que surge de outro.

(2) Entidade matemática. (K-1)

DES (Data Encryption Standard) – *Padrão de Criptografia de Dados*.

Norma para criptografia de dados. (S-280)

DESCENDING – *descendente*.

Palavra reservada da linguagem COBOL. (D-560)

Description – *descrição*.

Enunciado de um problema com todos os detalhes que possibilitem armar sua lógica para programar e executar sua solução. (D-593)

Description list – *lista de descrição*.

Lista para imprimir os itens e registros que compõem um arquivo, ou as instruções que compõem um programa. (D-164)

Descriptor – *descriptor*.

(1) Em recuperação da informação, é uma palavra usada para categorizar ou indexar informações.

(2) Um termo elementar, palavra, ou simples frase usada para identificar um sujeito, conceito ou idéia. (V-77)

Descriptor declaration – *declaração descritora*.

É uma associação de atributos a um identificador. (D-190)

Descriptor table – *tabela descritora*. (G-595)

Design – *projeto*.

Em termos gerais, especificação da relações de funcionamento existentes entre as partes integrantes de um sistema, expressas em função de suas ações características. (V-90)

Design calculus – *cálculo de projeto*. (V-08)

Design cost – *custo de projeto*. (V-10)

Design methodology – *metodologia de projeto*. (V-09)

Designed – *projetado*. (J-733)

Desk accessories – *acessórios de mesa*.

São os dispositivos de mesa, tais como, teclado, mouse etc. (D-1)

Desk calculator – *calculadora de mesa*.

Calculadora mecânica, eletromecânica ou eletrônica, geralmente para escritórios, fabricada para uso geral ou destinada a aplicações especiais, sendo as mais modernas eletrônicas e programáveis, aproximando-se cada vez mais do desempenho de um pequeno computador. (V-96)

Desk checking – *verificação manual de programa ou de conjunto de cartões*.

Conferência de um programa ou de um conjunto de cartões por meios manuais. (E-432)

DeskJet

Tipo de impressora que trabalha com jato de tinta da Hewlett-Packard. Para imprimir ela espirra tinta contra o papel até formar a letra. (T-391)

Desk layout – *“layout” de área de trabalho*.

Nas interfaces gráficas, uma representação do ambiente de trabalho, como se o usuário estivesse olhando para uma mesa de verdade, cheia de pastas com papéis à espera de suas decisões. (G-245)

Deskside – *lado depurado*. (H-612)

Desktop – *mesa, mesa de trabalho; área de trabalho*.

(1) Nas interfaces gráficas, uma representação do ambiente de trabalho, como se o usuário estivesse olhando para uma mesa de verdade, cheia de pastas com papéis à espera das suas decisões.

(2) No Microsoft Windows, o termo se refere especificamente ao fundo (segundo plano) da tela, sobre o qual as janelas, ícones e quadros de diálogo são apresentados. (V-182)

Desktop client

Numa rede, os computadores que pertencem a usuários comuns. (W-88)

Desktop computer – *computador de mesa, computador convencional*.

Um microcomputador ou uma estação de trabalho profissional projetado para caber em uma mesa de escritório de tamanho normal, equipados com memória secundária suficiente para a execução das principais aplicações profissionais. (S-416)

Desktop games – *jogos de computador*.

Jogos voltados para o ambiente de microcomputadores. (K-5)

Desktop Management Interface (DMI) – *Interface de Gerenciamento de Área de Trabalho.*

Um sistema que permite aos computadores enviar sinais de socorro a um sistema principal em uma rede, detectando problemas antes que eles travem o computador irrecuperavelmente. (W-21)

Desktop personal computer – *computador pessoal de mesa.*

Microcomputador não-portátil, que pode ser colocado sobre uma escrivaninha. (Ver: Desktop computer). (C-163)

Desktop program – *programa “desktop”; teste de mesa.*

(1) Programa que pode ser feito na mesa, escrivaninha.

(2) Teste de mesa, análise para se saber se um programa funciona logicamente. (L-96)

DeskTop Publishing (DTP) – *editoração eletrônica.*

(1) O uso do computador e softwares especiais para associar textos gráficos na criação de documentos que possam ser impressos em uma impressora a laser ou fotocompositora. (E-27)

(2) Edição de matérias através do uso de computadores. (V-303)

Desktop publishing tool – *ferramenta de editoração eletrônica.*

Ferramenta utilizada na editoração eletrônica de textos e imagens. (H-123)

Desktop scanner – *“scanner” de mesa.*

Tipo comum de *scanner* ótico em que o dispositivo de leitura ótica é movimentado sobre um documento fixo, apoiado em uma base plana. Em equipamentos desse tipo, como nas copiadoras comuns de escritório, o papel é colocado, geralmente, com a face para baixo sobre uma lâmina de vidro plano, e lido por um mecanismo que passa sobre ele. (Ver: Scanner). (J-121)

Desktop setting – *configuração de área de trabalho.*

Configuração de área de trabalho em determinados softwares. (T-310)

Desktop system – *sistema de área trabalho.* (V-350)

Destination – *destino*

(1) Em uma rede, é qualquer ponto ou localização, por exemplo, um nó, uma estação ou um terminal, para onde são transmitidos dados.

(2) Em ACF/TCAM, é o local para o qual uma mensagem que está sendo trabalhada deverá ser transmitida. (T-603)

Destination address – *endereço de destino.*

Local em que serão armazenados os dados. (J-686)

Destination server – *servidor de destino.*

O registro, arquivo, documento ou disco para o qual as informações são transferidas. (C-131)

Destination stream – *fluxo de destino.*

Dados transferidos de e para um meio externo em forma de cordão ininterrupto. (D-152)

Destroy – *destruir; apagar; eliminar.*

É o processo no qual o arquivo é apagado do disco. (S-4)

Destructive definition – *definição destrutiva.*

Anula as informações anteriormente existentes na mesma localização. (D-123)

Detach – *separar; desprender.*

Comando que remove uma unidade real do sistema CP. (I-349)

DETAIL – *detalhe.*

Palavra reservada que identifica um grupo de relatórios de detalhe em linguagem COBOL. (V-113)

Detail line – *linha de detalhe.*

Um tipo de linha de saída relacionada a uma pessoa específica, evento ou transação. (H-29)

Detect – *detectar.*

Ato de perceber sinais ou fenômenos não sentidos, a não ser por meio de equipamentos mecânicos, elétricos ou eletrônicos. (S-6)

Detection – *detecção.*

A identificação de condições que possam afetar o sistema de computador ou os dados sobre os quais ele trabalha. Alguns métodos de detecção baseiam-se em funções rotineiras. (T-612)

Developed – *desenvolvido; revelado.* (P-135)

Developer – *desenvolvedor; revelador.*

(1) Numa máquina ou equipamento de cópia de documentos, é a solução usada para tornar visível a imagem latente.

(2) Num subsistema de impressão, é a unidade que provê o fluxo da mistura reveladora no fotorrevelador para desenvolver ou revelar a imagem latente. (G-412)

- (3) Pessoa responsável pelo desenvolvimento de um programa ou sistema de computador.
(4) Software que desenvolve aplicativos ou produtos.

Developing – *desenvolvimento*.

Numa máquina de cópia de documento, o processo de tornar visível a imagem latente. (Ver: Development). (V-447)

Development – *desenvolvimento*.

- (1) Processo de depuração ou aperfeiçoamento de novas rotinas ou de unidades físicas do hardware do equipamento.
(2) Desenvolvimento de novos softwares para aplicações especializadas. (R-159)

Development environment – *ambiente de desenvolvimento*.

Ambiente de desenvolvimento de sistemas/programas de computador. (K-163)

Development system – *sistema de desenvolvimento*.

Sistema poderoso utilizado no desenvolvimento de softwares para aplicações especializadas. (T-60)

Development tool – *ferramenta de desenvolvimento*.

Refere-se aos programas que possibilitam o desenvolvimento de programas aplicativos específicos. (R-414)

Device – *dispositivo, unidade*.

- (1) Um dispositivo mecânico, elétrico ou eletrônico constituído com propósito específico.
(2) Qualquer das unidades periféricas conectadas a um computador. (V-81)

Device busy – *dispositivo ocupado*.

Dispositivo que está em uso, e não pode ser acessado pelo processador. (V-356)

Device control (character) – *caractere de controle de dispositivo*.

Código especial enviado em uma transmissão a um dispositivo para instruí-lo a executar uma função especial. (M-71)

Device controller – *controlador de dispositivo*.

Circuito eletrônico apropriado no qual é conectado um periférico. (V-693)

Device driver – *controlador de dispositivo*.

Programa que permite ao Windows e ao MS-DOS, utilizar um dispositivo físico ou acrescentar certa

capacidade. Os controladores de dispositivos são instalados por meio de comandos no arquivo CONFIG.SYS. (R-135)

Device high – *dispositivo alto*.

Dispositivo controlador de memória alta de computador, acima dos 640k. (H-128)

Device I/O – *dispositivo de entrada e saída*.

Unidade mecânica projetada para colocar dados a serem processados dentro do computador (*input*); em seguida, tais dados são representados como pulsos elétricos que são transformados em resultados permanentes, como formulários impressos, cartões perfurados ou gravação magnética em fita. (V-111)

Device monitor – *monitor de dispositivo*.

Programa ou classe de programas de um sistema operacional que trilha ou monitora a fila de dados sendo processados por um *drive* de dispositivo de um caractere. (N-22)

Device name – *nome de dispositivo*.

O nome lógico designado para um dispositivo. (S-82)

Device register – *dispositivo de registro*.

- (1) Dispositivo capaz de reter informação.
(2) Termo reservado em linguagem COBOL. (D-221)

Device support – *suporte de dispositivo*. (H-617)

Device/media control language – *linguagem de controle dos meios e dispositivos*.

Uma linguagem para especificar o plano físico e organização dos dados. (H-70)

Devious technique – *técnica tortuosa*.

Técnica cujo fundamento consiste em produzir um programa executável com as funções de biblioteca de maneira tortuosa. (D-2)

DEX (DEcrement X) – *decrécimo de X*.

Instrução do microcomputador 6502 que reduz o contador X em um, isto é, diminui X de uma unidade. (N-154)

DHCP (Dynamic Host Configuration Protocol) – *Protocolo de Configuração Dinâmica do Hóspedeiro*.

(Ver: Dynamic Host Configuration Protocol). (W-48)

Dhrystone

Padrão para medir o desempenho de um sistema de computador pela rapidez de execução das diferentes tarefas. (N-22)

DHTML (Dynamic HTML) – *HTML Dinâmico*.
(Ver: Dynamic HTML). **(W-15)**

Diagnose – *diagnosticar*.

Localizar e detalhar erros e falhas no sistema.
(I-316)

Diagnosing – *diagnosticar; diagnóstico*.

Processo por meio do qual se localizam erros numa rotina ou num componente físico do computador.
(S-6)

Diagnostic – *diagnóstico*.

Pertinente à detecção e isolamento de um mal funcionamento ou erro. **(V-15)**

Diagnostic check – *teste de diagnóstico*.

Rotina específica que tem como função diagnosticar e localizar uma falha ou mau funcionamento no computador. **(T-111)**

Diagnostic routine – *rotina de diagnóstico*.

Determina condições que permitem detectar um problema no sistema operacional. **(T-419)**

Diagnostic program – *programa de diagnóstico*.

Um programa de computador que reconhece, localiza e expõe (comunica) qualquer defeito no equipamento ou erro num programa de computador. **(S-398)**

Diagram – *diagrama*.

(1) Representação esquemática de uma série de operações ou rotinas.

(2) Representação gráfica de operações ou informações independentes.

(3) Plano ou esboço que mostra ligações elétricas e detalhes da construção de um equipamento. Ex.: diagrama de circuito. **(V-107)**

Dial – *discagem; discar*.

Em telecomunicações, é a ação de estabelecer uma conexão entre um terminal e um outro dispositivo de telecomunicação por meio de uma linha chaveada. **(V-160)**

Dial restoral – *recuperação de comunicação por via telefônica*.

É a recuperação da comunicação em linhas privadas via comunicação telefônica. **(H-149)**

Dial string – *cadeia de discagem*.

Em telecomunicações, é a ação de estabelecer uma conexão entre um terminal e um outro dispositivo de telecomunicações por meio de uma linha chaveada. **(J-93)**

Dial telephone line – *linha telefônica*.

Circuito que estabelece uma ligação direta entre dois pontos de uma rede de comutação. **(H-153)**

Dial tone – *sinal para discagem*.

Um sinal audível indicando que o equipamento está pronto para ser acionado para o diálogo. **(S-180)**

Dial up – *discagem*.

Utilização de um telefone para iniciar uma chamada telefônica. Este método permite obter uma comunicação automática com outro assinante, com outro computador ou com uma rede, como a Internet. **(V-139)**

Dial-up access – *acesso por discagem*.

Acesso por meio de linha telefônica a computadores ou redes, como a Internet, utilizando-se um telefone e um modem. Este método de acesso permite a comunicação entre duas máquinas conectadas a uma rede de linhas comutadas. **(J-227)**

Dial-up account – *conta de discagem*.

Valor pago pelo serviço do *access provider* (provedor de acesso). **(O-10)**

Dial-up communication server – *servidor de comunicação por meio de discagem*.

Servidores de conexão à rede por meio de linha telefônica. **(J-227)**

Dialect – *dialeto*.

A variação de uma linguagem de programação. **(V-132)**

Dialed line – *linha discada (comutada)*. **(I-335)**

Dialing – *discagem*.

Estabelecimento de uma comunicação, por meio de uma rede de comunicações entre um ponto que chama e outro chamado. **(T-168)**

Dialog – *diálogo*.

(1) Num sistema interativo, é uma série de perguntas e respostas análogas inter-relacionadas, estabelecendo uma comunicação entre um terminal e um computador.

(2) Software aplicativo para gerenciamento de banco de dados. **(V-111)**

(3) O processo de entrada humana e resposta imediata da máquina, que configura uma “conversa” entre um computador interativo e a pessoa. **(F-147)**

Dialog box – *caixa de diálogo*.

- (1) Num sistema interativo, é uma série de perguntas e respostas análogas inter-relacionadas, estabelecendo-se via terminal (vídeo) uma comunicação entre o usuário e o computador. (V-112)
- (2) Quadro de opções (Ver: File menu). (V-667)

Dialup line/Dial line – *linha de discagem*.

Uma conexão de dados temporária ativada com o estabelecimento de uma conexão telefônica de discagem direta entre duas unidades de modem. (W-100)

Diamond – *losango*.

São losangos especiais do fluxograma que indicam tomada de decisões. (N-141)

DIB (Device-Independent Bitmap)

Tipo de arquivo (extensão) específico para gráficos de média definição. (B-70)

Dichotomy – *dicotomia*.

Método de classificação em que as divisões e subdivisões resultantes têm apenas duas partes ou estados, por exemplo: nulo e não nulo. (M-1)

Dictionary – *dicionário*.

Uma lista de nomes codificados e seu significado, usados numa rotina ou sistema. (H-270)

Dielectric – *dielétrico*.

Pertinente ao elemento que fica entre as chapas de um capacitor. (T-511)

DIF (Device Input Format) block – *bloco de controle de entrada de dispositivos*.

Bloco que descreve o nome e os atributos de um dispositivo e provê as informações necessárias ao administrador para operá-lo. É o ponto de controle central para todas as operações do dispositivo. (R-182)

Differ – *diferir*. (I-330b)

Differ slightly – *diferir pouco*. (L-145)

Difference engine – *máquina diferencial*.

Máquina de calcular inventada por Charles Babbage em 1822. (D-281)

Digerati – *“digerato”*.

A versão digital de *literati* (literato), que é uma referência às pessoas que são vistas como inteligentes e cultas, associadas a atitudes e gostos avançados, ou inteiradas no que diz respeito à revolução digital. (W-110)

Digit – *dígito*.

- (1) Símbolo que representa um dos inteiros não negativos menor que a base. Por exemplo: na notação decimal, um dígito é um dos caracteres compreendidos entre o 0 e o 9, ambos inclusive.
- (2) Em COBOL, este termo não é empregado para fazer referência a nenhum outro símbolo. (V-108)

Digit sequence – *seqüência de dígitos*.

Símbolos que representam um dos inteiros não-negativos que seja menor que a base. (D-514)

Digital – *digital*.

- (1) Relativo a dígitos, ou à representação de dados ou informações por meio de dígitos.
- (2) Que opera com quantidades discretas. (V-267)

Digital Alpha

Um tipo de arquitetura de processadores. (W-91)

Digital audio recording – *gravação de som digital*.

Armazenamento de informações de áudio codificadas em forma binária. A gravação de som digital exige a conversão das informações em *strings* (cadeias) de 1s e 0s que possam ser representadas fisicamente em um meio de armazenamento. (K-156)

Digital camera – *câmera digital*.

Câmera que capta imagens armazenando-as em dispositivos de memória digital. (C-26)

Digital circuit – *circuito digital*.

Circuito eletrônico que responde a sinais digitais e produz esse mesmo tipo de sinais na sua saída. (I-83)

Digital clock display – *visor de relógio digital*.

Dispositivo que exhibe a hora como uma série de dígitos, por exemplo: 12:22:04. (J-92)

Digital color printer – *impressora digital colorida*. (J-431)

Digital computer – *computador digital*.

- (1) Computador no qual se utiliza, principalmente, a representação discreta (não-continua) dos dados.
- (2) Computador que resolve problemas operando com dados discretos (não-contínuos) que representam variáveis, efetuando processos lógicos e aritméticos com esses dados. Contrasta com: computador analógico (*analog computer*). (V-95)

Digital control – *controle digital*. (V-700)

Digital data – dados digitais.

Informações representadas por um código, consistindo da sequência de elementos discretos (não-contínuos). (H-279)

Digital filter – filtro digital de entrada.

Dispositivo que faz a seleção dos sinais digitais, bloqueando-os ou não, de acordo com um padrão preestabelecido. (V-699)

Digital information – informação digital.

Informação armazenada em forma binária, de maneira que o computador possa entendê-la. Textos, gráficos, e sons são todos armazenados como 1 e 0 no computador. (W-19)

Digital interface – interface digital.

Dispositivo de ligação entre dois ou mais computadores ou equipamentos periféricos, nos quais as informações são traduzidas da forma contínua para a discreta (não-contínua), sendo representadas por meio de dígitos. (K-115)

Digital logic – lógica digital.

Metodologia para tratar expressões e tabelas de estado que contêm variáveis discretas (não-contínuas). Nesse sentido, o termo é sinônimo de álgebra booleana. (F-178)

Digital loopback – reversão digital.

Processo no qual o sinal digital sai da origem, trafega em um meio de comunicação e retorna à origem para finalidade de testes. (H-150)

Digital loot – roubo de dados.

Perda de dados por programas-vírus, ou acesso não-autorizado. (O-12)

Digital process controller – controlador de processos digitais.

Computador responsável pelo controle de um processo. (V-694)

Digital Research

Empresa norte-americana de software responsável pelo desenvolvimento do CP/M e do CP/M86. (I-75)

Digital scrambler

É uma estrutura de hardware dentro de um modem, capaz de armazenar a informação e quebrar as estruturas em bits padrões, que deverão inferir com a habilidade de converter o sinal do modem, para manter sincronia com o modem da outra extremidade. (L-66)

Digital Service Unit (DSU) – Unidade de Serviço Digital.

Dispositivo usado para conectar uma interface serial V.35 a um circuito digital; geralmente, qualquer terminal CPE em um circuito digital é conhecido como CSU/DSU. (W-45)

Digital signal – sinal digital.

(1) Sinal discreto e descontínuo.

(2) Forma de onda ou sinal cuja voltagem num determinado momento está num dos níveis discretos de um grupo, geralmente de dois; um sinal de dois níveis normalmente é denominado sinal digital binário ou sinal binário. Em circuitos lógico binários em que só são utilizados dois níveis de voltagem discretos, um dos níveis corresponde ao 1 lógico (verdadeiro), normalmente o mais alto, e o outro ao 0 lógico (falso). (V-266)

Digital Signal Processing (DSP) – Processamento de Sinais Digitais.

Tipo de processamento que utiliza instruções reduzidas (RISC), otimizando o uso do processador. (V-352)

Digital signal processor – processador de sinais digitais.

Circuito integrado projetado para processar dados em alta velocidade, usado em aplicações de áudio, comunicações, processamento de imagens e aplicações variadas de aquisição e controle de dados. (U-8)

Digital sound – som digital.

Formado por caixas acústicas e placas de som que representam sons através de informações codificadas em forma binária. (C-156)

Digital Subscriber Line (DSL) – Linha de Assinantes Digital.

Um modo de envio de dados digitais por linhas telefônicas de cobre normais; também chamadas *High-Speed DSL (HDSL)*. (W-3)

Digital Subscriber Loop (DSL) – o mesmo que “Digital Subscriber Line” (DSL).
(Ver: Digital Subscriber Line). (W-3)

Digital system – sistema digital.

Termo genérico utilizado para se referenciar a máquinas constituídas por circuitos eletrônicos. (V-691)

Digital to analog conversion process – processo de conversão de sinais digitais para analógicos.
Comunicação de duas unidades de modem, por

meio de uma linha telefônica, com a conversão de sinais digitais para analógicos. (R-375)

Digital to analog convertor – *conversor digital para analógico*.

Dispositivo que converte sinais digitais para analógicos. (V-693)

Digital transducer – *transformador digital*.

Faz a conversão de sinais digitais de um padrão para outro. (V-692)

Digital transmission – *transmissão digital*.

Transmissão que emprega sinais digitais para transmitir. (T-801)

Digital Variable/Versatile/Video Disk (DVD) – *Disco Digital Versátil*.

Disco muito semelhante a um CD-ROM, com a vantagem de ser regravável e capaz de armazenar dados até 12 vezes mais, devido ao aperfeiçoamento na densidade de gravação e ao uso de múltiplas camadas por lado. É o sucessor da tecnologia de CD-ROM. É do mesmo tamanho, mas armazena entre 4.7 – 18 GB de dados. (W-36)

Digital video editing – *edição de vídeo digital*.

Recursos de manipulação e tratamento das imagens de vídeo armazenadas na forma de arquivos digitais em disco. (R-415a)

Digital Vídeo Interactive (DVI) – *Video Digital Interativo*.

Uma técnica de compressão/descompressão desenvolvida pela RCA, Intel e GTE que possibilita armazenar representação gráfica, áudio e vídeo digitais no CD-ROM, descomprimir e exibir essas formas de dados individualmente ou em conjunto. (N-26)

Digital-audio file – *arquivo de áudio digital*.

São arquivos que possuem efeitos sonoros digitalizados (referentes à digitação). (L-94)

Digitize – *digitalizar*.

Converter qualquer fonte de entrada continuamente variável, como as linha de um desenho ou um sinal de som, em uma série de unidades discretas representadas (no computador) pelos dígitos binários. (U-194)

Digitized sound – *som digitalizado*.

Representação sonora em forma digital de dados não-discretos. (V-351)

Digitizer – *digitalizador; digitador*.

(1) Converte qualquer fonte de entrada de fonte variável, como as linhas de um desenho ou um sinal de som, em uma série de unidades discretas representadas pelos dígitos binários 0 e 1. Podem ser digitalizados desenhos, fotografias, etc. (E-73)
(2) Aquela pessoa que transcreve os dados para a tela do computador. (V-712)

Digitizing – *digitalização*.

Um processo de conversão numa medida analógica de uma variável física para um valor numérico, expressando assim esta quantidade em forma digital. (F-92)

Digitizing tablet – *mesa digitalizadora*.

Um retângulo plano de plástico com componentes eletrônicos superficiais, usado juntamente com dispositivos de indicação em diversas aplicações de engenharia e desenho técnico. (J-374)

DIM statement – *declaração DIM*.

O elemento básico de um programa simbólico, que delimita uma porção do programa. (D-69)

Dimension – *dimensão*.

Na programação em linguagem Assembler, o número máximo de valores que podem ser atribuídos ao símbolo SET, representativo de uma série de valores. (V-651)

Dimension declarator – *declarador de dimensões*.

Normalmente no começo do programa com a variável e tipo; podem ser declaradas variáveis do mesmo tipo na mesma linha. (D-69)

DIMM (Dual Inline Memory Module) – *Módulo de Memória em Linha Dupla*.

(Ver: Dual Inline Memory Module). (W-17)

DIN connector (“Deutsche Industrie Norm” Connector) – *conector DIN*.

Conector de diversos pinos que obedece às especificações do órgão de padrões da Alemanha. Possui 8 pinos dispostos em um conector circular. (U-38)

Diode – *diodo*.

Um dispositivo que só permite a passagem de corrente elétrica em uma única direção. Os diodos são, geralmente, semicondutores. (E-21)

DIP (Dual In-Line Package) – *Pacote Duplo em Linha*.

Circuito fabricado e inserido em uma só micro-

plaqueta de silício, e encapsulado de tal forma que as conexões externas sejam acessíveis por meio de fios paralelos e pastilhas perpendiculares ao bordo da cápsula. (R-59)

DIP (Dual In-Line Package) switch – *chave DIP*. Uma chave normalmente escondida em uma placa de circuitos operacionais, como a quantidade de memória que deve ser reconhecida pelo sistema operacional ou o formato dos arquivos de impressão que a impressora deverá receber. (E-238)

DIP (Dual In-Line Package) switch setting – *configuração de chave DIP*.

Dispositivo de impressora capaz de configurar diversos tipos de padrões a serem usados na impressão. As configurações são feitas por microchaves na parte interna da impressora. (Q-6)

DIR

Comando do DOS que lista na tela todos os arquivos e diretórios existentes no disco ou no diretório em uso. (V-193)

Direct access – *acesso direto*.

(1) Recuperação ou armazenamento de dados com referência à sua localização em um volume.

(2) Pertinente ao processo de obtenção de dados ou alocação de dados em um armazenamento, no qual o tempo requerido para cada acesso é independente da localização do dado mais recentemente obtido ou alocado no armazenamento. (T-67)

Direct Access Storage Device (DASD) – *Dispositivo de Armazenamento de Acesso Direto*.

Dispositivo de armazenamento dos procedimentos que acionam o acesso direto. (Ver: DASD). (V-530)

Direct addressing – *endereçamento direto*.

(1) Tipo de endereçamento em que o endereço efetivo é o que figura na instrução.

(2) Em arquivos, forma de endereçar um registro sem o uso de chaves, nem fórmulas de conversão. (V-641)

Direct Client-to-Client (DCC) – *Cliente a Cliente Direto*.

Característica de alguns programas clientes IRC (*Internet Relay Chat*), permitindo aos usuários transferir mensagens e arquivos diretamente, desviando-os do servidor. (W-31)

Direct connection – *conexão direta*.

Conexão de um dispositivo com outro, com um terminal ou outro dispositivo de entrada/saída, por

meio de uma interface de comunicação selecionada e um cabo de tamanho limitado. Para essa conexão não é necessário qualquer modem (modulador-demodulador de sinal). (V-13)

Direct digital control – *controle digital direto*.

Controle de um processo exercido por um computador. (V-700)

Direct Memory Access (DMA) – *Acesso Direto à Memória*.

Processo no qual pode-se inserir ou retirar dados na memória principal sem a interferência da CPU. (Ver: DMA). (V-426)

Direct memory access channel – *canal de acesso direto à memória*.

Canal de transferência de dados em alta velocidade. (J-233)

Direct scanning – *rastreamento direto*.

Rastreamento direto de informações mediante um dispositivo físico. (H-123)

Direct via slot – *“slot” via direta*.

Expansão de memória ou instalação de um novo periférico por meio de via direta. (T-395)

DirectX

Software utilizado pelo Windows para permitir a programas aplicativos o acesso direto ao hardware de som e gráficos. Muito popular em jogos de computador que usam todas as vantagens das capacidades de multimídia do PC. (W-54)

Direct-connect modem – *modem de conexão direta*.

Um modem que, usando fios e conectores telefônicos comuns, é ligado diretamente à tomada telefônica. (H-365)

Direction – *direção*.

O relacionamento entre os símbolos antecedentes e os conseqüentes em um fluxograma indicado por meio de setas ou outra convenção qualquer, ligando de maneira lógica todas as operações do problema. (V-251)

Direction key – *tecla de direcionamento*.

Teclas de direcionamento que movem o cursor ou seleção pela tela ou executam funções especiais de rolagem em diversos programas. (J-471)

Directive – *diretiva, pseudoinstrução*.

Uma instrução não executada diretamente pelo computador, apesar de apresentar o mesmo formato de

instrução de máquina. Sinônimo de *declaration*. (V-79)

Directly addressable, direct addressing – *diretamente endereçável, endereçamento direto*.

(1) Tipo de endereçamento em que o endereço efetivo é o que figura na instrução.

(2) Em arquivos, forma de endereçar um registro sem o uso de chaves, nem fórmulas de conversão. (E-217)

Directly connected – *diretamente conectado*. (E-417)

Directory – *diretório*.

(1) Um arquivo com gabarito para cada campo de registro que ele descreve; assim, um diretório descreve o gabarito de um registro em um arquivo.

(2) – Índice que é usado pelo programa de controle para localizar um ou mais blocos de dados sequenciais (chamados membros) armazenados em posições separadas de um conjunto de dados particionados em um armazenamento de acesso direto. (V-78)

Directory caching – *“caching” de diretório*.

Processo de copiar o diretório *Netware Entry Table* (NET) e o arquivo *Allocation Table* do disco rígido na memória armazenada. (B-166)

Directory entries – *entradas (itens) do diretório*. Uma disposição em série que indica as rotinas, cada uma em uma região particular da memória principal. (T-581)

Directory entry table – *tabela de entradas (itens) do diretório*.

Tabela na qual estão registrados todos os nomes de arquivos existentes em um volume (disco). Termo utilizado no sistema operacional de rede NetWare. (U-620)

Directory hashing – *desenvolvimento de diretório*. Técnica para reduzir o tempo gasto na procura de alocações de arquivos. (N-23)

Directory icon – *ícone de diretório*.

Uma representação gráfica do diretório. (G-107)

Directory services – *serviços de diretório*.

Servidores de mensagens estão constantemente construindo e atualizando diretórios para identificar o endereço atual de qualquer computador ou entidade para a qual uma mensagem precisa ser enviada. Essa função denomina-se *directory services*. (B-192)

Directory synchronization – *sincronização de diretórios*.

(Ver: Directory services). (B-192)

Directory tree – *árvore de diretórios*.

Representação gráfica de todo o diretório do disco em forma de árvore. (V-592)

Directory view – *visão do diretório*. (V-669)

Disable – *neutralização, desativação; neutralizar, impossibilitar, desativar*.

Supressão ou anulação de um dispositivo de interrupção. Contrasta com *enable*. (S-13)

Disabling – *neutralização, desativação, impedimento*.

Contrasta com *enabling*. (Ver: Disable). (T-178)

Disassemble – *decodificação de um bloco de dados*. (R-347)

Disc Operating System (DOS) – *Sistema Operacional em Disco*.

Termo genérico que descreve qualquer sistema operacional carregado a partir de uma unidade de disco quando o sistema é inicializado. (H-378)

Discard – *descartar, abandonar*. (R-325)

Discharge – *descarga; descarregar*.

Descarregar eletricidade. (J-692)

Discharge cycle – *ciclo de descarga*.

Ciclo de descarga de eletricidade. (J-692)

Disclose – *expor, revelar*.

Revelar detalhes de alguma coisa supostamente secreta. (L-111)

Disconnect – *desconexão; desconectar*. (R-377)

Disconnected – *desconectado*.

Estado de um dispositivo que não está conectado ao hardware. (V-326)

Discrete – *discreto, distinto, descontínuo*.

Pertinente a elementos ou representações distintas por meio de elementos distintos como, por exemplo, caracteres. (V-95)

Discrete value – *valor discreto*.

Valor que ocorre em pequena quantidade. (K-26)

Disk's storage capacity – *capacidade de armazenamento do disco*. (H-363)

Disk – *disco*.

- (1) Nome impreciso para unidade de disco magnético.
- (2) Meio de armazenamento de dados. (V-80)

Disk accelerator – *acelerador de disco*.

Processo utilizado para diminuir o tempo que o sistema utiliza para realizar uma leitura em disco e aumentar a velocidade na qual os dados são gravados. (U-738)

Disk access – *acesso a disco*.

Ato de posicionar um disco em relação a outro ou atingir a uma determinada posição. (T-604)

Disk allocator – *alocador de disco*.

Uma área de dados, criada pelo CFT (*Creation Facilities Program*), contendo uma entrada para cada arquivo a ser alocado no armazenamento por meio do controlador de armazenamento em disco. (T-602)

Disk array – *“array” em disco*.

- (1) Disco de estrutura ordenada contendo elementos acessíveis individualmente referenciados por números.
- (2) Disco usado para armazenar tabelas ou conjunto de dados relacionados e de mesmo tipo. (C-162)

Disk based – *baseado em discos*.

Sistema baseado em armazenamento em discos magnéticos. (V-394)

Disk basic – *disco básico*. (H-617)

Disk block – *bloco de disco*.

O menor incremento ou unidade significativa a ser distinguido em programas armazenados em formato de sistema de discos. (T-176)

Disk cache – *cache de disco*.

Memória auxiliar que tem a função de armazenar temporariamente os dados até que tudo tenha sido gravado em disco. Isso é necessário para melhorar o desempenho do computador, visto que a velocidade do processador é incrivelmente maior que a dos dispositivos de gravação. (T-285)

Disk caching controller – *controlador da cache de disco*.

Um chip especial, e circuitos correspondentes, cuja finalidade é direcionar e controlar o acesso à memória de acesso aleatório, reservada para guardar temporariamente informações lidas do disco. (J-126)

Disk cartridge – *cartucho de discos*.

Um invólucro contendo em seu interior disco magnético. (G-317)

Disk compaction – *compactação de discos*. (G-562)

Disk compression – *compressão de discos*.

Compactação de dados armazenados em um disco. (V-407)

Disk controller – *controlador de disco*.

Na tecnologia de mini e microcomputadores, os controladores de discos magnéticos são placas que controlam a operação das unidades de discos flexíveis (disquetes) e discos Winchester. (T-85)

Disk controller board – *placa controladora de discos*.

Placa que controla a operação das unidades de discos flexíveis (disquetes) e discos rígidos (*Winchester*). (R-411)

Disk copy (program) – *(programa) de cópia de discos*.

- (1) Programa utilizado para copiar dados de um disco (Winchester, rígido ou disquete) para outro.
- (2) Um programa que copia o conteúdo de informações de um disco para outro. Lê em um disco e grava o conteúdo lido em outro disco. (T-219)

Disk defragmentation – *desfragmentação de unidades de disco*. (J-587)

Disk drive – *mecanismo impulsor de disco, acionador de disco, unidade de disco*.

- (1) Mecanismo que movimenta e controla os movimentos do disco magnético.
- (2) Dispositivo giratório de que estão dotadas as unidades de disco magnéticos. Em seu movimento de rotação em torno do eixo, permite mediante as cabeças de leitura e gravação, as operações de leitura/gravação. (T-11)
- (3) Mecanismo que comanda a rotação de um disco. (V-305)

Disk drive controller – *controladora de unidade de disco*.

Conjunto de circuitos que controla as operações físicas dos disquetes e/ou discos rígidos conectados ao computador. (M-31)

Disk drive determination – *determinação da unidade de disco*.

Um dispositivo eletromecânico que permite a determinação e a leitura de dados em discos. (C-129)

Disk driver – “driver” de disco.

Um *driver* de dispositivo instalado no sistema para permitir que ele trabalhe com uma unidade disco de um fabricante específico. (E-70)

Disk duplexing – *duplexador de disco*.

Faz a duplicação do *Disk Co-processor Board* (DCB), unidade de cabo e controladores do *drive*, assim como do disco rígido. (B-172)

Disk error – *erro de discos*. (V-595)

Disk file – *arquivo em discos*.

(1) Agrupamento lógico de informações em disco (rígido, disquete ou Winchester) magnético.

(2) Conjunto de registros relacionados contidos em um disco magnético de armazenamento. Muitas vezes este termo é utilizado erroneamente quando se refere a uma unidade de disco junto com seu disco ou pilha de discos e os dados nele contidos. (V-273)

Disk format – *formato de discos*.

Forma ou modalidade de armazenamento de programas em disco. (D-658)

Disk full – *disco cheio*.

Mensagem de disco cheio, dada pelo sistema operacional quando o disco não tiver memória suficiente para gravar determinado arquivo. (D-255)

Disk full error – *erro de disco cheio*.

Tipo de erro que o sistema operacional envia ao operador quando ele tenta gravar algo e o disco se encontra cheio, impedindo a gravação. (R-132)

Disk integrity – *integridade do disco*.

O disco pode estar ou não em perfeito estado de uso. (R-242)

Disk layout – “*layout*” de disco. (G-245)

Disk maintenance – *manutenção de discos*. (R-164)

Disk manager – *gerenciador de discos*.

Processo que gerencia o disco, tornando-o mais eficiente. (S-8)

Disk memory – *memória de discos*.

Área da memória principal de tamanho fixo, usada logicamente como um disco. (D-665)

Disk mirroring – *duplicação de discos*.

Processo de execução de gravação de todos os discos em 2 discos rígidos separados. (N-24)

Disk Operating System (DOS) – *Sistema Operacional de Disco*.

Um sistema operacional, em particular, o PC-DOS e o MS-DOS e compatíveis. (Ver: *Disk Operation System*). (V-345)

Disk operation system (DOS) – *Sistema Operacional de Disco*.

Sistema operacional versátil para as instalações /360 e /370, possibilitando o acesso direto a dispositivos de armazenamento. Consiste de um programa supervisor. *Job Control Language* (JCL), rotinas administrativas de dados, tradutores de linguagens, programas utilitários. (G-69)

Disk optimizer – *otimizador de disco*.

Programa que rearranja os arquivos, combatendo a fragmentação. (E-61)

Disk pack – *conjunto de discos*.

Conjunto de discos montados sobre o mesmo eixo e capaz de armazenar um grande volume de informações. (F-206)

Disk performance – *desempenho de disco*.

Junto com a flexibilidade, é um dos dois maiores fatores dos quais depende a produtividade total de um disco. O desempenho de disco é normalmente determinado pela combinação de três outros fatores: confiabilidade, tempo de resposta e viabilidade. (G-95)

Disk port – *porta de disco*.

Bloqueio de entrada do dispositivo de acionamento de disco. (V-306)

Disk repair capability – *capacidade de reparo em disco*.

Característica presente em alguns utilitários que permite efetuar um reparo lógico ou físico em um disco. (R-134)

Disk search time – *tempo de busca em disco*.

O tempo que uma unidade de disco leva para encontrar uma informação. (I-329)

Disk slices – *partições de disco*.

Divisão de disco em partes menores para facilitar o trabalho. (V-423)

Disk space – *espaço no disco*.

Geralmente refere-se ao espaço que um determinado arquivo ocupa no disco. (V-187)

Disk storage – *armazenamento em disco*.

Armazenamento de dados na superfície de discos magnéticos. (D-648)

Disk surface – *superfície de disco.*

Uma das faces do disco. (T-85)

Disk track – *trilha de disco.*

Um conjunto de circuitos invisíveis concêntricos, compondo uma face de um disco magnético. (E-454)

Disk unit – *unidade de disco.*

Um dispositivo que contém os discos magnéticos, as cabeças de leitura/gravação e os controles a ele associados. (H-270)

Disk volume – *volume de disco.* (I-330)

Disk wear – *desgaste de disco.*

Desgaste físico do disco em razão de muita utilização do mesmo em processos de leitura/gravação. (U-623)

Disk-caching program – *programa de “caching” de disco.*

Programa que faz o armazenamento de dados em uma parte da memória de acesso aleatório, reservada para guardar temporariamente informações lidas do disco. (K-125)

Disk-compression software – *software de compressão do disco.*

Programas que aumentam a capacidade dos discos magnéticos mediante a redução de códigos e espaços entre bits e gerenciamento de drives. (R-410)

Disk-file library routines – *rotinas de biblioteca de arquivo de discos.*

Arquivo de biblioteca das rotinas de certas linguagens, armazenadas em disco. (R-117)

Disk-handling – *manipulação de discos.*

Refere-se às funções de gerenciamento da operação de discos. (R-410)

Disk-hungry – *disco ruim, danificado.* (A-54)

Diskcomp – *comparador de discos.* (H-616)

Diskcopy – *cópia de disco.*

Comando utilizado para realizar cópias inteiras de disquetes (apenas do mesmo formato). (U-723)

Diskette – *disquete, disco flexível.*

(1) Disco revestido por uma camada magnética, utilizado para armazenamento de informações e que pode ser inserido ou removido de uma unidade de disco. (R-250)

(2) Meio de armazenamento secundário removível de larga utilização. Composto de um círculo de

plástico maleável revestido por uma camada de material magnético, alojado dentro de um invólucro de plástico mais duro. A maioria dos disquetes usados em microcomputadores tem tamanho de 3 ½ polegadas. Há disquetes de face simples e face dupla, de densidade dupla (normal) ou alta densidade. (U-544)

Diskette controller – *controladora de disquetes.* (H-611)

Diskette drive – *leitor/gravador de disquete.* (V-145)

Diskette drive compartment – *compartimento da unidade de disco.*

Local destinado a receber a unidade de disco flexível. (O-151)

Diskfile – *arquivo em disco.*

Conjunto de registros relacionados contidos em um disco magnético de armazenamento. (S-428)

Diskless – *sem disco.*

Sistema que não apresenta dispositivos de armazenamento em disco. (V-512)

Diskless system – *sistema sem disco.* (J-432)

Diskless workstation – *estação de trabalho sem disco.*

Estação de uma rede que não possui unidade de disco e usa arquivos armazenados no servidor para processar seus dados. (U-276)

Dismount – *desmontar.*

Remover um volume (ex.: um disco) de uma unidade (ex.: unidade de disco) (principalmente, de unidades de acesso direto de leitura/gravação). (I-298)

Dispatch – *executar.*

Colocar prontamente em execução. (T-357)

Dispathing priorities – *prioridades de não-trajeto.*

Hierarquia de processos não utilizáveis pelo sistema. (V-331)

Displacement – *deslocamento.*

(1) A distância entre o início de um registro, bloco ou segmento em relação ao início do campo.

(2) Parte da instrução que representa o endereço relativo de um dado no bloco especificado pelo endereço de base.

(3) Expressão que representa um valor que se acrescenta ao endereço de base para se obter o endereço efetivo (real). **(T-725)**

Displacement field – *campo de deslocamento*

Distância entre o início de um registro, bloco ou segmento em relação ao início do campo. **(R-299)**

Display – *visor, mostrador; exibição.*

(1) Uma representação visual de dados.

(2) Dispositivo utilizado para apresentação visual de informações. **(V-70, 87, 184.)**

Display file – *exibição de arquivos; exibir arquivos.*

(1) Uma representação visual de dados.

(2) Dispositivo utilizado para apresentação visual de informações.

(3) Comando utilizado em algumas linguagens para exibir conteúdos de registros. **(T-808)**

Display memory – *mostrar a memória.*

Uma variação do comando DISPLAY (recurso usado em várias linguagens de micro, por exemplo, na linguagem dBASEIII). Exibe o nome, tipo, tamanho e conteúdo de todas as variáveis da memória. **(V-608)**

Display object editor – *editor de exibição de objetos.*

Programa que auxilia a construção e exibição de objetos gráficos na tela. **(V-510)**

Display off

Uma das variações do comando DISPLAY (recurso usado em várias linguagens de micros, por exemplo, na linguagem dBASE III). Exibe o registro do banco de dados sem o número de registros. **(T-105)**

Display power – *energia (elétrica) do vídeo.* **(M-27)**

Display station – *estação de exposição.*

Um dispositivo de exibição de dados ou um conjunto desses dispositivos localizados em uma determinada área. **(I-124)**

Display status – *mostrar status.*

Exibe o estado atual do ambiente de trabalho, mostrando quais arquivos estão sendo usados e os parâmetros dos sistema. **(T-780)**

Display structure – *mostrar a estrutura.*

Comando que exibe na tela a estrutura do arquivo em uso ou o especificado. **(D-671)**

Display type – *tipos grandes.* **(M-30)**

Displayed – *exibido.*

Representação visual de dados em console. **(T-234)**

Displayed result – *resultado exibido.*

Apresentar os resultados no monitor de vídeo. **(K-2)**

Displaying – *exibindo; exibição.*

Imprimir, mostrar na tela ou impressora. **(V-735)**

Disruption time – *tempo de desconexão.*

Tempo necessário para que um determinado equipamento se desconecte de outro. **(T-422)**

Distcode

Código de distribuição do arquivo. **(I-343)**

Distorted – *distorcido.*

Uma transformação indesejada na forma de onda de sinal. **(K-2)**

Distortion – *distorção.*

A variação da forma de onda do sinal recebido (tipo de pulso) em relação ao sinal original transmitido. **(H-257)**

Distribute processing – *processamento distribuído.*

Forma de processamento de informações na qual o trabalho é realizado por computadores distintos, interligados por meio de uma rede de comunicações. **(U-271)**

Distributed Component Object Model (DCOM)

– *Modelo de Objeto de Componente Distribuído.* Padrão da Microsoft que permite a programas aplicativos comunicar-se em uma rede, especificamente na Internet; formalmente conhecidos como Network OLE. **(W-62)**

Distributed computing – *computação distribuída.*

Tipo de sistema de computação onde os computadores estão em rede. **(V-563)**

Distributed free space – *espaço livre distribuído.*

Em sistemas que operam com VSAM, são espaços reservados dentro do sistema de controle para inserção de novos registros. **(E-508)**

Distributed function – *função distribuída.*

Funções como gerenciamento da rede, processamento e operações de recuperação dos erros que estão dispersas entre os nós da rede, ao contrário

das funções que estão localizadas na central de processamento (servidor). (R-398)

Distributed name – *nome distribuído*.

Relacionado com o tipo da variável, que é necessária à declaração no início do programa. (D-158)

Distributed operating system – *sistema operacional distribuído*.

Versão de um sistema de base de dados distribuída em que se podem acessar arquivos individuais em locais remotos nos quais, sem problemas, não existem meios para processar consultas que implicam conexão de arquivos cruzados. (T-578)

Distributed presentation management – *gerenciamento de apresentação distribuída*.

Em IMV/VS, a opção do serviço de formato de mensagens (MFS) que possibilita aos programas se comunicarem com dispositivos através do compartilhamento das funções de formatação entre o MFS e um programa de impressão remoto do usuário. (Ver: Distributed function). (R-398)

Distributed presentation services – *serviços de apresentação distribuída*.

Programa que provê suporte para formatar e modificar o *layout* de dados em expositores e impressoras. (R-398)

Distributed processing – *processamento distribuído*.

Refere-se ao processamento em rede onde cada um dos vários processadores conectados pode executar a parte de uma tarefa completa. (R-399)

Distributed system object model – *modelo de objeto de sistema distribuído*. (J-434)

Distribution – *distribuição*.

(1) Repartição organizada de algo. (J-624)

(2) Na UseNet, a área geográfica destinada à distribuição dos artigos dos participantes de um grupo de discussão.

Distribution channel – *canal de distribuição*.

Canal de distribuição de dados. (J-624)

Distributor – *distribuidor*.

Refere-se à distribuição de arquivos. (T-290)

Dither cell

Uma matriz feita de pontos singulares das oito cores básicas que são percebidas como uma tonalidade de cor quando vistas à distância. (M-66)

Dithered

Relativo a *dithering*. (Ver: Dithering). (W-67)

Dithering – *pontilhamento*.

(1) Um modo de exposição pelo qual os computadores simulam as cores que não podem ser mostradas em uma imagem gráfica colorida que ocupa uma tela inteira de um monitor com resolução de 256 cores. É a combinação de *pixels* de uma paleta de 256 cores até um padrão que se aproxime das outras cores. A uma certa distância, o olho humano une esses pontos em uma única cor; bem de perto, a imagem gráfica aparece salpicada com pontos espalhados.

(2) Simulação de tons cinzas alterando o tamanho, arranjo ou forma de pontos de fundo. (W-67)

DIV (DIVision) – “*divisão*”.

Função em C que fornece o quociente e o resto na divisão de dois números inteiros. (Q-426)

DIVIDE – “*dividir*”.

Comando da linguagem COBOL usado para dividir itens numéricos. (D-547)

Divide-by-zero – *divisão por zero*.

Tipo de interrupção causada pelo erro na tentativa de dividir um campo numérico por zero. (R-186)

Divider – *registro de divisão; divisor*.

Registro em que é efetuada a operação aritmética de divisão, em geral recebendo inicialmente o dividendo e conservando o quociente no final. (U-482)

Division – *divisão*.

Uma das quatro principais partes de um programa COBOL: a divisão de identificação (*identification division*), que denomina o programa, a divisão de meio físico (*environment division*), que indica o tipo de equipamento e suas características onde rodará o programa, a divisão de dados (*data division*), que define a natureza e as características dos dados e a divisão de procedimentos (*procedure division*), que consta de declarações que controlam o processamento de maneira específica em tempo de execução do programa. (T-155)

Division heading – *cabeçalho de divisão*.

As palavras do COBOL que indicam o início de uma divisão particular num programa em COBOL. Os quatro cabeçalhos são: *identification division*, *environment division*, *data division* e *procedure division*. (T-660)

Division operator – *operador de divisão.* (D-492)

Divisor – (ISO) *divisor.*

O número ou quantidade pelos quais o dividendo é dividido numa operação de divisão. (H-307)

DIX connector (DEC-Intel-Xerox) – *conector DIX.*

É um cartão de 15 pinos para cartão de Interface de Rede. (N-24)

DL/1

Uma linguagem de tratamento de dados de alto nível, que é interface entre as aplicações do usuário e o IMS/VS. (E-519)

DLC MIM (Data Link Control Modem Interface Module)

Interface entre o modem e o processador de comunicação. (P-140)

DLL (Data Link Layer) – *Camada de “Link” (ligação) de Dados.*

(Ver: Data Link Layer). (V-508)

DLL (Dynamic Link Library) – *Biblioteca de Ligação Dinâmica.*

São bibliotecas de arquivos de objeto disponíveis para programadores gravarem o código para ambiente operacional Windows. (N-25)

DMA (Direct Memory Access) – *Acesso Direto à Memória.*

Mecanismo que possibilita que um equipamento de entrada e saída leia ou grave diretamente na memória. (R-126)

DMA channel – *canal DMA.*

Canal de acesso direto à memória que faz a transferência direta de dados entre a memória e algum dispositivo periférico “inteligente”. Este acesso à memória não envolve o microprocessador. (Ver: DMA). (K-127)

DMA device – *dispositivo DMA.*

Dispositivo com capacidade de acesso direto à memória. (Ver: DMA). (R-160)

DMA mode – *modo DMA.*

Modo de acesso direto à memória. Maneira como um disco lê ou grava na memória. (Ver: DMA). (J-79)

DMI (Desktop Management Interface) – *Interface de Gerenciamento de Área de Trabalho.*

(Ver: Desktop Management Interface). (W-21)

DML (Data Manipulation Language) – *Linguagem de Manipulação de Dados.*

Um conjunto de declarações de uma linguagem de programação primária, usada pelo programador para transferir dados entre a base de dados e os programas. (H-297)

DMS (Database Management System) – *Sistema de Gerenciamento de Banco de Dados.*

Utilizado na série UNIVAC 1100, é constituído de quatro partes principais: linguagens de definição de dados, linguagens de tratamento de dados, rotina de tratamento de dados e utilitários de banco de dados. (R-150)

DMTF (Desktop Management Task Force) – *Força-Tarefa de Gerenciamento de Computador de pequeno porte.*

Força-tarefa que executa gerenciamentos de instruções para sistemas de pequeno porte. Estabeleceu padrões para as interfaces DMI (*Desktop Management Interface*) e *Plug and Print*. (V-501)

DNS (Domain Name System) – *Sistema de Nomes de Domínio.*

(Ver: Domain Name System). (W-1)

DO – *“fazer”.*

Comando que executa um programa especificado. (D-679)

DO CASE

Comando que permite a tomada de decisão entre três ou mais alternativas possíveis. Este tipo de estrutura de programação é chamada de desvio múltiplo. (R-230)

DO loop – *laço DO.*

Em programação FORTRAN, é a execução repetitiva de uma mesma declaração ou declarações através do uso da declaração DO. (R-279)

DO WHILE – *“fazer enquanto”.*

Permite que uma série de instruções sejam executadas internamente, até que uma condição seja falsa. (V-610)

DO-END parentheses – *“fazer parênteses”.*

Para expressões em que a ordem dos fatores altera o resultado é necessário parênteses para o computador obedecer a tal ordem. (D-195)

Dockable window – *janela redutível.* (K-162)

Docking station – *estação de atracamento, estação de encaixe.*

Dispositivo de um computador portátil, como um

computador de mesa, normalmente fornecendo uma fonte de alimentação constante, teclado opcional mais confortável e unidades de disco, podendo então ser conectado a outros dispositivos periféricos como impressoras, modems etc. **(R-413)**

Document – *documento*.

- (1) Um formulário, certificado ou evidência escrita de uma transação.
- (2) Um apanhado de instruções escritas.
- (3) Uma lista de autoridade que substantia alguma reivindicação ou ordem. **(T-19)**

Document processing – *processamento de documentos*.

Processamento automático de documentos (leitura, classificação etc.) que são normalmente legíveis tanto pelas pessoas como pelas máquinas; por exemplo, cheques bancários, recibos de cartão de crédito, ações de empresas etc. As máquinas normalmente utilizadas para este tipo de leitura utilizam codificações dos tipos OCR e MICR. **(T-13)**

Document window – *janela de documento*. **(G-549)**

Documentation – *documentação*.

O grupo de técnicas necessárias a uma apresentação ordenada, organização e comunicação de conhecimentos especiais adequadamente registrados. A documentação é necessária não só para permitir um fácil acesso ao que já foi anteriormente resolvido como também para manter um arquivo com todo o histórico de determinado projeto ou empresa. **(V-122)**

Documenting

Processo de organizar e montar a documentação de um sistema ou equipamento. **(U-579)**

Dolowded – *transferido*.

Relativo à carga originária. (Ver: Download). **(T-610)**

Domain – *domínio*.

- (1) Numa rede de teleprocessamento, são os recursos que estão sob o controle de um ou mais processadores associados.
- (2) Os recursos da rede que estão sob o controle de serviços do sistema (SSCP).
- (3) Em SNA, um ponto de controle de serviços do sistema (SSCP) e as unidades físicas (PUs), unidades lógicas (LUs), ligações, estações de ligação

e todos os demais recursos associados que o SSCP tem condições de controlar através de solicitações de ativação e desativação. **(T-186)**

(4) Palavra reservada da linguagem C, normalmente usada no início do programa. **(D-93)**

(5) Na Internet, um endereço da rede, como “microsoft, com”, cuja grafia é parte de “http://www.microsoft.com”. A parte “http://www” (ou “ftp”) do endereço refere-se ao nome de um servidor de domínio.

Domain name – *nome de domínio*.

O único nome que identifica um *site* na Internet (“www.yahoo.com” é um exemplo de nome de domínio). É um endereço de Internet de forma alfabética que sempre tem duas ou mais partes, separadas por ponto. A parte à esquerda é a mais específica, com o nome da organização; e a parte à direita é a mais geral, com a identificação do maior subdomínio, como o país (ex., “fr” para França) ou o tipo de organização (ex., “com” para comercial). O nível de diretório pode ser indicado em outras partes do endereço IP (*Internet Protocol*). O DNS (*Domain Name Server*) converte o nome de domínio requerido por um usuário da Internet em um endereço único, conhecido como endereço IP, que freqüentemente será exibido pelo seu navegador de Internet quando estiver se conectando a um determinado computador. A localização da máquina com seu endereço IP é conhecida e a informação pode então ser encontrada. **(W-1)**

Domain Name Server (DNS) – *Servidor de Nomes de Domínio*.

Um computador na Internet que faz a conversão automática entre os nomes de domínio na Internet, como “aocal.ico.com”, e os endereços numéricos na Internet, como “781.112.19.59”, com a finalidade de permitir que usuários da Internet continuem a usar um nome familiar mesmo que o endereço IP seja alterado. **(W-35)**

Domain Name Service (DNS) – *Serviço de Nomes de Domínio*.

Programa que é executado em um sistema de computador conectado à Internet (servidor DNS), e que converte, automaticamente, números TCP/IP, como “123.12.4.245” para um nome fácil de ser lembrado, como “www.livrarianobel.com.”. Assim, quando esse nome é digitado no navegador, ele vai para o servidor de DNS que o usuário especificou quando instalou a comunicação de rede *dial-up* e

pede um endereço TCP/IP correspondente. Se ele achar uma entrada de DNS para o nome digitado, o usuário então vê o *site* de “livrarianobel”. A finalidade desse processo de conversão é permitir que o usuário continue a utilizar um nome familiar mesmo que o endereço IP seja alterado. **(W-35)**

Domain Name System (DNS) – *Sistema de Nomes de Domínio.*

É o modo como a Internet conecta as milhares de redes. O DNS estabelece uma hierarquia de domínios entre grupos de computadores na Internet; e fornece a cada computador um nome de referência (também conhecido como um endereço da Internet), usando letras e palavras facilmente reconhecíveis ao invés dos números relativos ao endereço IP, que é utilizado sempre que o usuário envia uma correspondência eletrônica ou acessa uma página em particular na Internet. Cada computador na Internet tem um ou mais nomes de domínio tais como “abcdefg.co.uk”, onde o “.co” indica uma organização comercial e o “.uk” indica que o computador está no Reino Unido. Convenções padronizadas utilizadas em nomes de domínio incluem: ac – Instituição Educacional; co – Organização Comercial; com – Organização Comercial; edu – Instituição Educacional; gov – Organizações Governamentais não Militares; int – Organizações Internacionais; mil – Organizações Governamentais Militares; net – Redes; org – Organizações sem fins lucrativos. O DNS converte o nome de domínio em um número único conhecido como endereço IP, frequentemente exibido pelo navegador de Internet (*browser*) quando o usuário estiver se conectando a um determinado computador. **(W-1)**

Done – *acabado, feito, executado.* **(I-302)**

Donut chart – *gráfico de anel.*

Recurso utilizado por editoração para indicar estatística de dados. **(V-387)**

Door

Um programa que possibilita o acesso a arquivos e programas que não estão numa BBS, levando os usuários a executá-los no ambiente *on-line*. **(B-34)**

Dope vector – *vetor Dope.*

Vetor no qual a direção é indicada por um ícone, correspondente a um modelo matemático. **(D-181)**

DOS – *Sistema Operacional de Disco.*

Acrônimo de *Disk Operating System*. O DOS original, criado pela IBM para os computadores da série 700 foi um dos sistemas operacionais mais importantes fornecidos por fabricantes de computadores e surgiu logo após o sistema OS. O DOS oferecia aos usuários a possibilidade de gravar arquivos em discos, servindo esses dados como entrada de programas. Da mesma forma as saídas eram gravadas em arquivos intermediários em discos até o momento da impressão. **(T-4)**

DOS command prompt – *aviso (“prompt”) de comando do DOS.*

Sinal que indica que o sistema operacional DOS está apto a executar um comando. **(H-128)**

DOS emulator – *emulador de DOS.* **(I-437)**

DOS interrupt – *interrupção do DOS*

Funções ou rotinas do sistema operacional. **(T-308)**

DOS partition – *partição do DOS.*

Divisão do Winchester de um computador reservada para arquivos compatíveis com o sistema operacional. **(T-227)**

DOS prompt – *“prompt” do DOS, aviso do DOS.*

A indicação visual dada pelo processador de comando do DOS, de que o sistema está pronto para aceitar um novo comando. **(E-65)**

DOS shell – *ferramenta do DOS.*

Gerenciador de arquivos que, com o acionamento de certas teclas, fornece o comando desejado (cópia, remoção, deslocamento, mudança de nomes dos arquivos, abertura de subdiretórios etc.) sem a necessidade de digitação. **(R-239)**

DOS start-up disk – *disco de inicialização do DOS.*

Disquete que contém o programa que faz a inicialização do DOS, ou a sua retomada a partir de um ponto de encerramento. **(K-4,A-9)**

DOS system file – *arquivo de sistema do DOS.*

Arquivo executável somente pelo sistema operacional. Contém informações que auxiliam a sua própria execução. **(T-308)**

DOS timer – *relógio do sistema operacional DOS.* **(M-25)**

DOS-based – *baseado no sistema operacional DOS.* **(J-657)**

DOS-based word processor – *processador de textos baseado no DOS*.

Processador de texto que funciona sob o sistema operacional DOS. (H-129)

DOSEXTERR (DOS EXTErn ERRor) – “erro externo do DOS”.

Função em C que fornece informações de erro do DOS. Semelhante ao *doserror* do PASCAL. (Q-88)

Dot – *ponto*.

(1) Na computação gráfica e na impressão, um pequeno “sinal” combinado com outros em uma matriz de linhas e colunas de modo a formar um caractere ou um elemento gráfico em um desenho ou figura. (E-1)

(2) Um dos pontos que são exibidos na tela. (T-372)

Dot command – *comando de ponto*.

Um tipo de comando de formatação digitado dentro de um documento, precedido de um ponto (.) para que seja distinguido do texto normal. Os programas de formatação de texto como o Editor Nroff do Xenix usam comandos de pontos para fazer a formatação. O mesmo acontece com alguns processadores de textos. (F-28)

Dot graphics – *gráfico de pontos*.

Um modo gráfico formado por um conjunto de pontos. (H-796)

Dot matrix – *matriz de pontos*.

(1) Em matemática, é um conjunto de quantidade retangular e bidimensional; nos computadores, rede lógica em forma de conjunto de condutores de entrada e de saída de um ponto. (V-729)

(2) Um adjetivo aplicado aos equipamentos de vídeo e impressão que formam os caracteres e imagens gráficas usando os padrões de pontos. (E-66)

Dot matrix printer – *impressora matricial, impressora de matriz de pontos*.

Qualquer impressora que produza caracteres usando um cabeçote de impressão formado por uma matriz de pinos metálicos. (E-66)

Dot per inch (dpi) – *pontos por polegada*.

Uma medida da resolução da tela e da impressora que indica quantos pontos o equipamento pode produzir por polegadas linear. Quanto maior o

número de pontos por polegadas melhor a resolução do monitor de vídeo. (G-404)

Dot pitch – *separação dos pontos, tamanho dos pontos*.

Unidade de medida utilizada para determinar a capacidade de resolução de gráfica em monitores de vídeo. (H-624)

Dot-matrix printer – *impressora matricial, impressora de matriz de pontos*.

Um equipamento que utiliza uma matriz de fios ou estiletes para executar a impressão dos caracteres, por meio de uma combinação adequada de pontos. (V-576)

Dot-per-inch (dpi) – *pontos por polegada*.

Padrão de mensuração de imagens. (Ver: Dot per inch). (V-411)

Dotpitch – *distância entre dois pontos*.

Distância medida entre dois pontos correspondentes de linhas adjacentes. (V-654)

Double – *dobro; duplo*.

(1) Palavra-chave da linguagem C que indica que uma variável tem o dobro da capacidade de armazenamento do que o padrão. (U-572)

(2) Tipo de dados de ponto flutuante com dupla precisão, em linguagem C, ocupando 8 bytes de memória. (D-497)

Double click – *clique duplo*.

Pressão do botão do mouse duas vezes seguidas, sem que ele seja movimentado. Permite a seleção e ativação rápida de um programa e de seus recursos. (U-47)

Double clicking – *clique duplo*.

Comando do mouse em que a informação é acessada com dois apertos de botão. (V-671)

Double clicking and dragging – *literalmente, duplo clique e arrasto*.

Parte das rotinas internas de um programa de comunicação(interface), com mouse, que permite ativar uma aplicação, simplesmente, pressionando o botão duas vezes com pequeno intervalo. (R-395)

Double Density (DD) – *densidade dupla*.

Técnica de gravação e construção de disco que permite que um disquete armazene duas vezes mais que o normal (disquete de densidade simples). (Q-19)

Double Disk

Compressor de dados de tempo real para PC, produzido pela Vertisoft System, San Francisco, CA. (R-132)

Double dotted line – linha de ponto duplo. (J-695)**Double high printing** – impressão de altura dupla.

Impresso no qual cada caractere é duas vezes maior que o normal. (H-796)

Double precision – dupla precisão.

(1) (ISO) – Pertinente ao uso de duas palavras de computador para representar um número, de acordo com a precisão requerida.

(2) O trabalho representado com o dobro de dígitos por palavras com que um determinado computador normalmente opera. Se um computador, cujo tamanho básico da palavra é de 10 dígitos opera com palavras de 20 dígitos, é dito que está trabalhando em dupla precisão. (V-235)

Double precision arithmetic – aritmética de dupla precisão. (F-185)**Double register add** – registrador duplo. (V-738)**Double Sided (DS)** – de face dupla.

Refere-se à combinação de disco e unidade de disco que utiliza ambas as faces do disco para armazenar informações. (S-312)

Double space – espaço duplo. (V-724)**Double speed** – velocidade dupla.

O mesmo que *double-speed*. (Ver: Double-speed). (T-314)

Double strike – impressão dupla.

Nas impressoras de impacto, como as impressoras de margarida, o processo de se imprimir duas vezes cada letra, produzindo um texto mais pesado do que o normal. (J-134)

Double strike printing – impressão em “bold”.

Um modo de fazer caracteres *bold*. (H-796)

Double wide printing – impressão de largura dupla.

Um impresso no qual cada caractere é duas vezes mais largo que o normal. (H-796)

Double-precision – dupla precisão.

O mesmo que *double precision*. (Ver: Double precision). (S-289)

Double-speed – dupla velocidade.

É a capacidade que o equipamento possui de dobrar sua velocidade durante a execução de determinada tarefa. (L-101)

Double-speed CD-ROM – CDROM com dupla velocidade.

CD-ROM com rapidez em dobro. (O-6)

Double-strike mode – modo de dupla impressão.

Configuração de impressão na qual o caractere é impresso duas vezes, sendo a segunda deslocada para baixo em relação à primeira. (L-173)

Doublecheck

Utilitário desenvolvido pela Blossom Software (Cambridge, MA) que diagnostica eventuais erros ocasionados pelo compressor de dados Double Space. (R-137)

Doubleguard

Utilitário da Microsoft que alerta o usuário se um ou outro programa ou TSR invade a porção em que está instalado o DoubleSpace. (R-132)

Doublespace

Utilitário da Microsoft, que faz parte do pacote MS-DOS 6.0, que realiza compressão de dados em tempo real. (R-130)

Doubleword – palavra dupla.

Seqüência contígua de bits ou de caracteres que compreende duas palavras de computador e pode ser endereçada como uma unidade. (H-716)

Doubly – dobro; duplo; duplamente. (A-45)**Doubly linked queue** – seqüência ligada duplamente. (J-438)**Doubly-linked list (ou two-way linked list ou symmetric list)** – lista ligada duplamente (ou lista ligada de duas maneiras ou lista simétrica).

Lista encadeada onde cada elemento se encontra relacionado tanto a seu predecessor como a seu sucessor. Dessa forma, pode-se atravessar a lista em dupla direção. A flexibilidade proporcionada pelo método de dupla direção é conseguida por meio do conteúdo do registro no início da lista e do posicionamento relativo dos demais registros. (T-727)

DOWHILE

É um *loop* (laço) em que as séries de instruções continuarão sendo executadas enquanto a condição for verdadeira. (D-689)

DOWN – *para baixo.*

Palavra reservada em linguagem COBOL. (T-17)

Down load – *carga de origem.*

Transferência de informações de um computador para outro. (Ver: Download). (V-213)

Down Scroll arrow – *seta “Down Scroll”.*

Seta para movimentar o documento para baixo. (G-556)

Down time – *tempo de baixa.*

Tempo necessário para desligar um servidor de arquivos. (T-422)

Down-line processor – *processador de down-line.*

Um tipo de processador de função especial. (J-363)

Downcasting

Conversão de um tipo de dados superior para um inferior. (W-91)

Downgrade – *baixa de classificação, rebaixamento; rebaixar.*

Relativo à troca de processador por um menos potente. (U-834)

Download – *transferir da origem, descarregar, “baixar”.*

(1) Como substantivo, nas comunicações, o processo de se transferir uma cópia de um arquivo de um computador remoto para outro por meio de um modem ou uma rede.

(2) Como verbo, transferir um bloco de dados da origem, como um arquivo PostScript. (E-63)

Download file – *arquivo descarregado.*

Arquivo copiado para o disco de uma estação de rede. (O-10)

Download station – *estação de carga baixa.*

Estação de carregamento de um programa abaixo de um nível específico. (V-310)

Downloadable – *descarregável da origem.*

Disponível para *download* da Internet ou outras redes. Muitos jogos, utilitários, programas de cópia livre, demonstrativos de software, gráficos, e documentos podem ser carregados ou descarregados (*downloaded*) livremente; alguns *websites* oferecem itens *downloadable* para vender por transferência eletrônica de fundos eletrônica. (W-17)

Downloaded – *carregado.*

Computador carregado com informações provenientes de outro computador. (T-680)

Downloading – *carregando da origem; transferência.*

Transferindo dados de um computador para outro. (D-450)

Downside – *lado inferior.*

Parte inferior da memória. (V-520)

Downtime – *tempo de espera.*

(1) Período de tempo em que o computador não está trabalhando. (T-422)

(2) O período durante o qual o computador está em estado de mau funcionamento devido a um defeito mecânico ou eletrônico, em oposição ao tempo permissível. (E-48)

Downward – *para baixo.* (H-613)

Downwardly compatible – *compatível descendente.*

Compatibilidade com um meio de armazenamento menos moderno e menos avançado. (T-632)

DP (Data Processing) – *Processamento de Dados.* (Ver: Data processing). (J-556)

DPB (Data Parameter Block) – *Bloco de Parâmetros de Dados.*

Bloco de informações utilizadas por um dispositivo ou programa para desenvolver uma atividade personalizada específica. (H-124)

Dpi (dots per inch) – *pontos por polegada.*

Medida utilizada para definir a qualidade de impressão de impressora lasers ou Deskjet. (T-301)

dPI (Document Image Processing) – *Processamento de Imagem dos Documentos.*

Uma técnica para digitalização, armazenamento e recuperação de documentos em modo de texto que inclui a entrada por meio de *scanners*, armazenamento em meios óticos ou magnéticos e saída através de monitores, impressoras ou faxes. (G-374)

DPMI (DOS Protected Mode Interface) – *Interface de Modo Protegido do DOS.*

Descrição das funções que podem ser realizadas pelo DOS em modo protegido. (Ver: Protected Mode). (L-180)

DPMS (Display Power Management Signalling) – *Sinalização de Gerenciamento da Energia do Vídeo.* (L-18)

Sistema no qual uma placa de vídeo especialmente equipada envia instruções a um monitor orientando-o a economizar energia elétrica.

DQDB (Distributed Queue Dual Bus)
Padrão de MAN proposto. (Ver: MAN). (B-38)

DR-DOS – Digital Research-DOS
Sistema operacional desenvolvido pela Digital Research. (R-132)

Draft – rascunho.
Nível da qualidade de impressão mais rápido, porém, de baixa resolução. (R-112)

Draft mode – modo “draft” (rascunho).
Um modo de impressão de alta velocidade e baixa qualidade fornecido pela maioria das impressoras de matriz de pontos. Para aumentar a velocidade, o modo *draft* utiliza-se uma matriz com poucos pontos. (E-152)

Draft printer – impressora em modo “draft” (rascunho).
Modo pelo qual a impressora imprime rapidamente, porém, com baixa qualidade de impressão. (R-60)

Draft switch – chave “draft” (rascunho).
Recurso que permite a impressão sob a forma de rascunho. (L-159)

Drag – arrastar, mover.
(1) Na computação gráfica, movimentar uma imagem ou uma janela de um ponto para outro da tela, capturando-a e puxando-a para sua nova posição. Com o mouse, *drag* significa manter preso o botão do mouse enquanto se movimenta o cursor na tela. (E-2)
(2) Consiste em manter o botão do mouse pressionado enquanto ele é movimentado. (T-253)

Drag and drag operation – operação de arrasto.
“Arrastar” com mouse. (V-667)

Drag and drop – arrastar e soltar.
Significa colocar o ponteiro do mouse sobre um objeto e, em seguida, pressionar e segurar o botão ativo dele. Em seguida, mover o mouse para uma nova posição e, então, soltar o botão. (R-170)

Drag and drop control – controle de arrastar e soltar.
Na computação gráfica, movimentar uma imagem

ou uma janela de um ponto para outro da tela, capturando-a e puxando-a para sua nova posição. Com o mouse, “*drag*” significa manter preso o botão do mouse enquanto se movimenta o cursor na tela. *Drop* significa deixar cair ou abaixar os dados através do mouse. (C-159)

Drag and drop symbols – símbolos de arrastar e soltar.

Símbolos com referência vetorial que podem ser relacionados sem perda da definição. (H-123)

Dragdrop – arrastar e soltar.
Característica de trabalho de software Windows. (R-170)

Drain – escoar. (I-332)

DRAM (Dynamic RAM) – RAM Dinâmica.
Uma forma de memória de acesso aleatório baseada em semicondutores. (E-1)

DRAM (Dynamic Random-Access Memory) – Memória de Acesso Aleatório Dinâmica.
Um chip de memória RAM que representa os estados da memória (0 ou 1, ativo ou inativo) armazenando cargas elétricas em capacitores. Com o passar do tempo, os capacitores dissipam as suas cargas e o conteúdo dos chips precisa ser continuamente renovado (daí o nome “dinâmica”). (H-191)

Draw – programa para desenho geométrico.
Um software gráfico que se baseia em objetos para produzir desenhos a traços. (A-56)

Draw tool – ferramenta de desenho.
Em qualquer programa que possua recursos gráficos, um comando que transforma o cursor numa “pena” para a criação de elementos gráficos baseados em objetos. (G-89)

Drawback – desvantagem, inconveniência. (K-163)
Memória necessária para troca de arquivo. (G-583)

Drawing – desenho.

Drawing application – aplicativo para desenho.
Software utilizado para criar ou editar desenhos e figuras. (T-249)

Drawing area – área de desenho. (D-703)

Drawing program – programa gráfico de desenho.
Programa que trabalha com gráficos baseados em

objetos, em vez de manipular as imagens no nível de *pixels*. (U-8)

Drawing tool – *ferramenta gráfica de desenho*. Material utilizado para fazer gráficos. (J-604)

Drawobject – *objeto desenhado*. (B-104)

Drift – *desvio*.

Alteração indesejada que se produz gradativamente na saída de um circuito ao longo de um determinado período, geralmente devido à variação na tensão ou nas condições ambientais. (E-50)

Drift-free operation – *operação livre de desvio*. (U-482)

Drive – *condução, transporte; acionador, unidade*.

(1) Um dispositivo que executa o transporte físico de qualquer suporte de armazenagem magnética da informação, por ex.: as unidades de transporte de banda ou disco magnético.

(2) Impulso de corrente, utilizado para excitação de um núcleo de ferrite magnética, de forma que este possa armazenar um algarismo binário 0 ou 1. (V-184)

Drive bay – *compartimento da unidade de disco*. Espaço destinado à instalação de uma unidade de disco rígido ou de disquete. (V-511)

Drive box – *caixa do “drive”*.

Caixa em que se digita o *drive* desejado. (G-565)

Drive circuit – *circuito de reforço*.

Circuito de reforço, que tem a função de reforçar o nível de um sinal eletrônico. (U-480)

Drive icon – *ícone do “drive”*.

Ícone que ativa o *drive*. (V-669)

Drive letter – *letra do “drive”*.

Convenção de nomenclatura das unidades de disco nos computadores IBM e compatíveis. Os nomes são formados por uma letra do alfabeto, a partir de A, seguida de dois pontos (:). (U-186)

Drive name – *nome do “drive”*.

Identificação atribuída ao mecanismo propulsor. (T-581)

Drive parameter – *parâmetro de “drive”*.

Informação que recebe um *drive* para ter sua execução personalizada. (H-125)

DriveSpace

Programa de compactação de dados armazenados em disco, que acompanha o Windows 95 e o DOS 6.22.. (L-111)

Drive unit – *unidade de disco*. (H-363)

Driver – *condutor, controlador (rotina), acionador, excitador*

(1) Rotina dentro de um programa operacional que dirige as unidades periféricas individuais no computador. É necessário que uma rotina desse tipo trate os detalhes íntimos da estrutura de cada unidade e de seu comportamento em tempo real.

(2) Excitador. Circuito eletrônico normalmente utilizado em forma de porta lógica, capaz de proporcionar grandes correntes e voltagens a outros circuitos conectados à sua saída. Esse tipo de dispositivo é muito utilizado para colocar sinais em linha de enlace comuns ou barramentos, fato pelo qual são denominados registros em laço (enlace) ou em barramentos. (T-24)

Driver (handler) – *“driver” (manipulador)*.

Programa ou rotina usada para interfacear e gerenciar um dispositivo de entrada/saída ou outros periféricos. (I-76)

Driver release – *reacessar “driver”*. (D-404)

Drop – *queda*.

Desabilitação do sistema por uma falha qualquer. (V-364)

Drop in – *aberração por excesso*.

Leitura de um sinal espúreo cuja amplitude é maior do que um percentual estabelecido do sinal nominal. (J-601)

Drop out – *aberração por falta*.

Sinal recebido devido a um defeito de ruído ou mau funcionamento do sistema. (O-97)

Drop shadow – *sombra projetada*.

Recurso gráfico da tela que melhora o visual das caixas de diálogo e que consiste em uma sombra que é mostrada atrás delas acentuando a idéia de perspectiva. (R-229)

Drop-down – *queda total*.

Desabilitação do sistema por uma falha qualquer, impossibilitando a reativação imediata. (V-546)

Drop-down list box – *caixa de listagem suspensa*.

Interface de controle do uso gráfico usada pelo Macintosh e Microsoft Windows. (D-466)

Drops

Letras maiúsculas de tamanho grande, posicionadas no início de um bloco de texto. (H-509)

Drum – tambor.

(1) No subsistema de impressão 3800, um cilindro com material fotocondutor. O tambor roda continuamente durante o processo de impressão e transporta a pasta fotocondutora pelos diversos estágios do processo de impressão.

(2) Um cilindro circular com superfície magnetizada na qual os dados podem ser armazenados pelo processo de magnetização. (T-15)

Drum printer – impressora de tambor.

Impressora na qual os caracteres estão alojados em um tambor rotativo. (I-128)

Drum scanner – “scanner” de tambor.

Scanner que possui um cilindro giratório como meio de armazenamento magnético de dados. Esse tambor giratório é usado para criar uma imagem de cada página a ser impressa, semelhante a uma fotocópia. (C-55)

DRVLOAD (DRiVe LOAD) – carga de “drive”. Arquivo de carregamento de *drive*. (H-124)

DRVLOAD.ZIP (DRiVe LOAD.ZIP)

Arquivo de carregamento de *drive* em formato compacto. (H-128)

DRVNAME (DRiVe NAME) – nome do “drive”. Parâmetro do nome do *drive* que vai ser carregado. (H-127)

Dry – seco. (I-262)

DSCB (Data Set Control Block) – Bloco de Controle de Conjunto de Dados. (F-116)

DSL (Digital Subscriber Line) – Linha de Assinantes Digital.

(Ver: Digital Subscriber Line). (W-3)

DSL (Digital Subscriber Loop) – o mesmo que “Digital Subscriber Line” (DSL). (W-3)

DSP (Digital Signal Processor) – Processador de Sinais Digitais.

Processador de computadores destinado a operar as mensagens de CD-ROM (som) e enviá-las e recuperá-las da CPU. (B-118)

DSP (Digital Signal Processor) – Processador de Sinais Digitais. (D-441)

DSP coprocessor – *co-processador DSP*.

São processadores dirigidos, que executam tarefas simples, mas com extrema rapidez. E não podem ser programados posteriormente. (C-47)

DSU (Digital Service Unit) – *Unidade de Serviço Digital*.

(Ver: Digital Service Unit). (W-45)

D-Sub connector – *subconector D*.

O cabo AUI usa 15 pinos subconectores. “D” refere-se ao formato da carcaça do conector. Também chamado conector D-miniatura, DB15 ou DIX. (W-175)

DTE (Data Terminal Equipment) – *ETD (Equipamento Terminal de Dados)*.

Tanto um receptor como um transmissor de dados. (S-167)

DTP (DeskTop Publishing) – *editoração eletrônica*.

(Ver: Desktop publishing). (A-65)

DTR (Data Terminal Ready) – *Terminal de Dados Pronto*.

Sinal usado nas comunicações seriais, significando que o equipamento está pronto para transmitir. (U-36)

DTR (Distribution Tape Reel) – *fita de distribuição*.

Uma fita magnética por meio da qual a IBM envia programas e dados aos clientes. (H-318)

Dual boot – *inicialização dupla*.

Uma configuração que torna possível a inicialização do computador com um ou dois sistemas operacionais diferentes. (W-17)

Dual channel – *canal duplo*.

Canal com duas linhas de canais de comunicação que possibilita a criação de formatos e de memória intermediária, e está capacitado para satisfazer os requisitos de sincronização de um dispositivo de entrada/saída. (G-404)

Dual Density (DD) – *Dupla Densidade*.

(Ver: Double density). (I-324)

Dual In-Line Memory Module (DIMM) – *Módulo de Memória em Linha Dupla*.

Muito parecido com um SIMM (*Single In-Line Memory Module*), exceto por ser maior e conter mais pinos; contém 168 pinos em duas colunas, o que torna a implementação da memória mais fácil.

DIMMs são dispositivos de memória de 64 bits; assim, é necessário apenas um único DIMM para um processador com um caminho de memória de 64 bits funcionar corretamente. (W-17)

Dual in line package – *pacote em linha dupla*.
Layout padrão para encapsulamento de circuitos integrados usando duas colunas paralelas de pinos de conexão ao longo de cada extremidade do circuito integrado. (J-56)

Dual processor – *processador duplo*.
Sistema de multiprocessamento com dois processadores centrais. O emprego deste termo refere-se a que um dos processadores é redundante, de tal forma que se pretende montar um sistema total que possui um alto nível de fidelidade. (G-402)

Dual sided, dual density – *(disco) de dupla densidade e dupla face*. (H-363)

Dual sided, quad density – *(disco) de dupla face e quadra densidade*. (H-363)

Dual-Pentium processor – *processador “Dual Pentium”*.
Processador utilizado dentro da realidade virtual o qual necessita de um sistema que possa lidar com múltiplos cartões gráficos. (L-84)

Dual-personality computer – *computador de dupla personalidade*. (O-18)

Dual-scan – *varredura dupla*.
Usando duas varreduras de uma imagem ou objeto ou lista para obter dados. (L-112)

Dumb terminal – *terminal burro*.
Um terminal que não possui um microprocessador interno. (F-12)

Dummy – *fictício, simulado*.
Arquivo ou registro sem valor real, que será modificado ou sairá do curso. (P-116)

Dummy bit
Unidade de disco. (V-741)

Dummy board – *placa fictícia*.
Usada para tampar determinado local, de modo a continuar vindo o fluxo de ar para outras placas. (P-116)

Dummy data items – *itens de dados provisórios*.
Itens de dados usados na enésima instrução de dados para completar a instrução. (H-36)

Dummy data set – *conjunto de dados simulado*.
Qualquer símbolo utilizado apenas com finalidade de marcar uma posição. (F-120)

Dump (command) – *descarregar*.
Comando feito para mostrar dados que estão sendo descarregados. (V-600)

Dump – *descarregamento*.
Transferir o conteúdo da memória para um dispositivo de impressão ou de armazenamento secundário. Os programadores costumam usar *dumps* de memória durante a depuração de programas, para determinar o que exatamente o computador estava executando em um determinado instante. (U-578)

Dumping – *descarga*.
(Ver: Dump). (D-401)

DUN (Dial-Up Networking) – *Rede Dial-Up*.
Software incorporado ao Windows 95 que permite a conexão do usuário à Internet utilizando quantos ISPs (*Internet Service Provider*) desejar.

Duplex – *via dupla*.
(1) Um sistema de comunicações que permite a transmissão simultânea de mensagens em ambos os sentidos. Esta técnica significa que são executadas por software muitas funções hardware,
(2) Conjunto de instruções armazenado em memória ROM. É um software na forma de hardware.

Duplex channel – *canal duplex*.
Canal que permite a transmissão simultânea em ambas as direções. Também chamado de *channel duplex*. (H-279)

Duplex system, duplexed system – *sistema duplex, sistema duplicado*.
Em comunicações, sistema ou complexo de equipamento formado por dois conjuntos ou configurações de máquinas separados e totalmente diferenciados entre si. (E-194)

Duplex the disk – *tornar o disco bidirecional simultâneo*.
Em comunicações, termo que indica uma transmissão independente em duas direções, que ocorre em ambos os sentidos simultaneamente através de um disco. (C-109)

Duplexing
Característica que o sistema operacional de rede NetWare tem de gerenciar dois discos rígidos controlados por duas placas controladoras de disco,

como se fossem uma só, utilizando um processo de gravação em paralelo nos dois discos. (U-624)

Duplicate – *duplicar*.

Duplicar algo proveniente de alguma fonte física. (R-124)

Duplication – *duplicação*.

Reprodução automática da informação reiterativa de um cartão numa série de cartões subseqüentes. (A-37)

DVD (Digital/Variable/Versatile/Video Disk) – *Disco Digital Versátil*.

(Ver: Digital/Variable/Versatile/Video). (W-36)

DVD-ROM (Digital Video Disk-Read Only Memory) – *Disco Digital de Vídeo*.

Um disco digital de vídeo (DVD) que somente pode ser lido. É um disco semelhante a um CD-ROM que tem mais capacidade de armazenamento (4,7 gigabytes) e pode oferecer vídeo digital. DVD-ROMs com 17 GB estarão brevemente disponíveis. (W-17)

DVI (Digital Video Interactive) – *Vídeo Digital Interativo*.

(Ver: Digital Video Interactive). (N-26)

DVI video module – *módulo de vídeo DVI*.

Um sistema de hardware e software desenvolvido pela RCA, GE e Intel com a finalidade de implementar a compactação de sinais de vídeo e áudio para aplicações de microinformática. (E-14)

Dvorak keyboard – *teclado Dvorak*.

Um *layout* de teclado alternativo projetado para maior velocidade, onde 70% dos toques ocorrem com as mãos na posição original, comparados aos 32% proporcionados pelo teclado QWERTY. (W-47)

Dweeb

Termo pejorativo para aquelas pessoas que se julgam conhecedoras no campo dos computadores, mas que, na realidade, possuem habilidades técnicas limitadas. (W-24)

DX-2 – *rede DX-2*.

Rede pública de pacotes japonesa baseada na rede X-25. (Ver: Public Packet Network). (H-630)

DXF (Drawing Interchange Format)

Um formato de arquivo (CAD) amplamente utilizado, originalmente desenvolvido para ser usado com o programa AutoCAD para facilitar a trans-

ferência de arquivos entre diferentes aplicações que suportam o formato do arquivo DXF. (J-87)

Dye sublimation – *sublimação de tinta*.

Tecnologia de impressão utilizada principalmente em impressoras coloridas de alta qualidade. (V-690)

Dye-sublimation printer – *impressora de sublimação*.

Tipo de impressora. (T-392)

Dynamic – *dinâmico*.

Relativo a uma ocorrência qualquer durante o tempo de execução. (T-28)

Dynamic Address Translation (DAT) – *Tradução Dinâmica de Endereço*.

Método de acesso dinâmico mediante tradução digital. (V-531)

Dynamic chain – *cadeia dinâmica*.

Uma particular verificação para detectar se o equipamento está funcionando de maneira certa. (D-182)

Dynamic core allocation – *alocação dinâmica da memória*.

Alocação de memória num computador, de maneira que, ora determinado trabalho possa ocupar uma parte da memória, ora possa ocupar outro, dependendo das circunstâncias. É usada para dar uma utilização mais eficiente da memória. (E-204)

Dynamic Data Exchange (DDE) – *Troca de Dados Dinâmica*.

Método de introduzir dados em um computador para processamento. (V-626)

Dynamic data structure – *estrutura de dados dinâmica*.

Estrutura de um sistema de gerenciamento de dados que pode ser alterada ou adaptada. (K-87)

Dynamic Host Configuration Protocol (DHCP) – *Protocolo de Configuração Dinâmica do Hospedeiro*.

Protocolo que oferece ao administrador da rede a capacidade de supervisionar e distribuir endereços IP (*Internet Protocol*) de um ponto central e enviá-los automaticamente quando um computador é conectado em um lugar diferente na rede. É um método padrão para transmitir endereços IP automaticamente para dispositivos em uma rede TCP/IP, pois quando uma organização estabelece

uma conexão de suas máquinas com a Internet, um endereço IP deve ser atribuído a cada máquina. Sem o DHCP, o endereço IP deve ser registrado manualmente para cada computador e, se os computadores trocarem de localização para outra parte da rede, um novo endereço IP deve ser registrado. (W-48)

Dynamic HTML (DHTML) – *HTML Dinâmico*. Documento com conteúdo dinâmico, cujas páginas possuem três componentes: HTML, JavaScript e folhas estilo “cascata”, reunidos com o DOM (Modelo de Objeto de Documento). (W-65)

Dynamic initialization – *inicialização dinâmica*. É usada para que determinada variável seja reconhecida por todo programa, inclusive dentro de funções. (D-104)

Dynamic link – *ligação dinâmica*. Um método de interligação dos dados utilizados por dois programas. Quando um programa altera dados, eles são modificados também no outro, assim que o usuário executa um comando de atualização. (E-157)

DYNamic LINKage (DYNLINK) – *ligação dinâmica*.

Um programa solicita uma rotina que não existe na memória central, e a mesma é encontrada enquanto o programa continua sendo executado. (V-75)

Dynamic nesting – *aninhamento dinâmico*. Como em ligação dinâmica, modificado para que o usuário visualize melhor o programa. (D-168)

Dynamic predecessor – *predecessor dinâmico*. Termo genérico usado antes do processamento, para agilizar a execução do programa. (D-187)

Dynamic program relocation – *relocação dinâmica de programas*.

Processo pelo qual os endereços relativos que se encontram no espaço endereçável de um programa são traduzidos para posições contíguas específicas da memória real. (E-215)

Dynamic RAM (DRAM) – *RAM Dinâmica*. Memória RAM com maior capacidade de manipulação de dados. (E-1)

Dynamic reconfiguration – *reconfiguração dinâmica*.

É o processo de mudança na configuração da rede associado a um limite, sem que haja necessidade de gerar novamente as tabelas completas da reconfiguração do limite. (R-153)

Dynamic relation – *relação dinâmica*. Relação em que se usa uma variável global, utilizada em linguagens científicas como C. (D-167)

Dynamic representation – *representação dinâmica*.

Para melhor visualização do programador, é feita uma tabulação no programa. (D-105)

Dynamic resource allocation – *alocação dinâmica de recursos*.

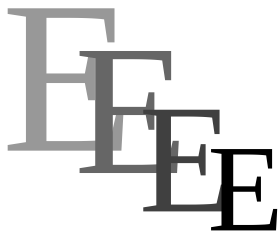
Usada para reservar determinado espaço de memória; em C é definida pela função Malloc (). (D-104)

Dynamic type testing – *teste de tipo dinâmico*. O computador verifica se a variável dinâmica foi declarada anteriormente. (D-173)

Dynamically allocation – *alocação dinâmica*. A alocação de memória para um subprograma de tudo o que está disponível quando um subprograma é chamado. Este é o oposto da alocação estática de uma área física de armazenamento de cada subprograma. A alocação dinâmica frequentemente reduz o uso de memória. (N-215)

Dynamically disjoint – *incoerência dinâmica*. Relacionada com a sintaxe do texto-fonte, às vezes por causa de uma vírgula o programa é interrompido, pois a compilação não é possível. (D-179)

Dynamically nested – *dinamicamente aninhado*. Técnica de disposição de texto, para evitar ignorância posterior, isto é, separar em blocos, de maneira visível ao programador. (D-179)



E-mail – *correio eletrônico.*

(1) O uso de meios de comunicação para o envio de mensagens de texto.

(2) Comunicação entre dois ou mais usuários de computador. (Ver: Eletronic mail). **(T-476)**

E-mail enabled – *habilitação ao correio eletrônico.* **(A-39)**

EAM (Electrical Accounting Machine) – *tabuladora.*

(Ver: Electrical Accounting Machine). **(V-568)**

EASEL – *ambiente de desenvolvimento.* **(V-509)**

Easy-to-use – *fácil de usar, de fácil manuseio.*

Designação dada a determinados softwares que ajudam o usuário em sua própria utilização. **(T-23)**

Easy-to-use software – *software fácil de usar.*

Software desenvolvido de uma maneira a facilitar a sua utilização. **(J-749)**

EBCDIC (Extended Binary Coded Decimal Interchange)

Código popular usado para conversão de caracteres e símbolos em informações digitais (0,1). **(U-358)**

EC (Error Control) – *Controle de Erro.*

(Ver: Error Control). **(W-19)**

ECC (Embedded Communications Channel)

Canal de comunicação que usa tecnologia OLE 2.0. **(B-222)**

ECC (Error Checking and Correcting) – *Verificação e Correção de Erros.*

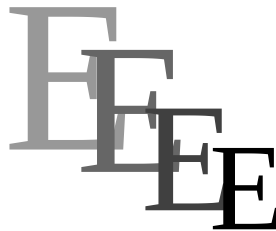
(Ver: Error Checking and Correcting). **(W-100)**

ECC (Error Correction Code) – *Código de Correção de Erros.*

Código de detecção no qual uma combinação de pulsos proibitiva pelo acréscimo ou perda de um bit indica qual bit está errado. **(R-411)**

Echo – *eco.*

(1) Referente à transmissão e retransmissão de informações logo após a transmissão.



(2) Comando que permite ou inibe a exibição na tela dos comandos do DOS executados em um arquivo de lote. **(U-43)**

(3) Eco de um sinal enquanto percorre uma linha telefônica. **(R-375)**

(4) É o estado de uma onda derivada (por exemplo, reflexão) de uma onda primária. **(T-514)**

Echo supressor – *supressor de eco.*

Dispositivo que atenua os efeitos de ecos na linha. **(R-375)**

Echoing – *ecoando; ecoante.*

É o estado de uma onda derivada de uma onda primária (ex.: reflexão). **(D-576)**

ECL (Executive Control Language) – *linguagem de controle.* **(R-311)**

ECL (Emitter-Coupled Logic) – *Lógica de Emissor Acoplado.*

Família lógica de alta velocidade, em forma de circuitos integrados, baseados em transistores bipolares. **(F-234)**

ECommerce – *Comércio Eletrônico.*

Comércio eletrônico entre empresas usando serviços como a Internet, EDI (Intercâmbio Eletrônico de Dados) ou EFT (Transferência de Arquivos Eletrônica); duas empresas, uma fornecedora e a outra consumidora, podem transmitir informações, ordens de pedidos, faturas, pagamentos etc., diretamente, por meio de seus sistemas de computadores. **(W-1)**

ECOMM (Enhanced Communications) – *Comunicação Aprimorada (de dados).*

Padrão de comunicação de dados. **(V-355)**

ECP (Enhanced Communication Port) – *Porta de Comunicação Avançada.*

(Ver: Enhanced Communication Port). **(W-56)**

Edge – *borda.*

No reconhecimento de caracteres, borda específica de um documento em relação ao qual se define o alinhamento dos caracteres. **(G-423)**

Edge card – *cartão de borda*.

Placa ou cartão com perfurações nas margens. (G-320)

Edge connector – *conector de canto*.

Método simples e barato para conectar placas no teclado do terminal. (N-26)

EDI (Electronic Data Interchange) – *Intercâmbio Eletrônico de Dados*.

A possibilidade de transferência de informações, como pedidos e faturas, de um computador para outro por meio de uma rede de comunicações. O objetivo da EDI é eliminar a papelada e atrasos no tempo da resposta que caracterizam os serviços postais e outros meios de expedição. Para que o EDI se viabilize, os usuários têm que entrar em acordo quanto a padrões de formatação e troca de informações. (B-116)

EDIFACT (Electronic Data Interchange For Administration, Commerce And Transport) – *Intercâmbio Eletrônico de Dados para Administração, Comércio e Transportes*.

Padrão EDI homologado pela ONU que tende a ser utilizado pelo mundo todo a longo prazo. (L-200)

Edit – *edição*.

O arranjo da informação requerido para um processamento de entrada ou saída, de acordo com os formatos previamente especificados. A edição pode envolver o arranjo, transferência, eliminação, seleção, inserção etc., de campos de um para outro formato, para o processamento adequado de entrada ou de saída; um exemplo típico é constituído pela preparação de uma linha para a impressora em que é necessário inserir zeros à esquerda etc. (V-256)

Edit up – *editar, publicar, tornar público, dar conhecimento*. (V-720)

Editable – *editável, aquilo que se edita*. (V-727)

Editing – *edição*.

Correção ou mudança de dados, programa ou texto. (T-105)

Editing key – *chave de edição*. (G-566)

Editor – *editor*.

A rotina que executa operações de edição. (V-110)

Edits – *alterações de edição*.

Alterações feitas em um documento (incluindo inserções, eliminações, reposicionamento de blocos e formatação). (U-577)

EDL (Edit-Decision List) – *lista dos eventos*.

Transcrições, textos, efeitos que constituem um *clip*. Esta é constituída pelo produtor antes da edição ser executada. (B-216)

Edlin

Editor de textos do DOS para criação e edição de pequenos textos, tais como programas do tipo BAT. (S-429)

EDO DRAM (Extended Data Out Dynamic Random Access Memory) – *Memória de Acesso Aleatório Dinâmica de Saída Estendida de Dados*. Um chip de RAM dinâmico, que é freqüentemente usado com processadores Pentium. (W-19)

EDO RAM (Extended Data Out RAM) – *RAM com Saída Estendida de Dados*. (Ver: Extended Data Out RAM). (W-19)

EDP (Electronic Data Processing) – *Processamento Eletrônico de Dados*.

É o processamento de dados que é executado por equipamento de computador. Por exemplo, existem os seguintes tipos: manual, máquinas de contabilidade etc. (G-208)

EDSAC (Electronic Delay Storage Automatic Calculator) – *Calculador Automático Eletrônico de Armazenamento com Retardo*.

Antigo computador de grande porte. Computador com memória em linhas de retardo de mercúrio, criado em Cambridge, Inglaterra, em 1949. (G-219)

edu

Na Internet, se estas letras aparecem na última parte de um endereço (por exemplo, www.fatec.edu), então o computador hospedeiro é operado por uma instituição acadêmica. (W-60)

EDVAC (Electronic Discrete Variable Automatic Computer) – *Calculador Automático Eletrônico de Variáveis Discretas*.

(Ver: Electronic Discrete Variable Automatic Computer). (V-569)

EEC

Entidade mundial de padrões de equipamentos. (T-425)

EEPROM – (Electrically Erasable Programmable Read Only Memory) – *Memória de Leitura Eletricamente Apagável e Programável*.

(1) Tipo de memória em material semicondutor na

qual todo o conteúdo pode ser rasurável, submetendo o dispositivo a sinais elétricos adequados. **(D-325)**

(2) Variante de EPROM só que com apagamento por eletricidade. (Ver: EPROM). **(T-448)**

EEPROM screen – *Tela de Memória de Leitura Eletricamente Apagável e Programável.*

Os EEPROMs costumam ser utilizados da mesma forma que os chips de RAM com a tecnologia CMOS (acionados a bateria), porém os dados armazenados neles se mantêm intactos, mesmo que o computador seja desligado. **(C-105)**

Effect – *efeito.* **(H-612)**

Efficiency – *eficiência*

(1) Atributo que mede se um sistema está fazendo uso ótimo de seus recursos.

(2) Grau ou relação entre o valor de uma grandeza preestabelecida por um sistema, ou equipamento qualquer (elétrico), e a unidade de uma grandeza por ele absorvida. **(T-95)**

EFTS (Electronic Funds Transfer System) – *Sistema Eletrônico de Transferência de Fundos.* Termo empregado para se referir a sistemas futuros avançados nos quais os débitos e os créditos são simultâneos. **(F-75)**

EGA (Enhanced Graphics Adapter) – *Adaptador Avançado de Gráficos.*

Uma placa de vídeo em cores para computadores compatíveis com IBM-PC, que utiliza a técnica de mapa de bits e apresenta até 16 cores simultaneamente com uma resolução de 640 *pixels* horizontais por 350 verticais. **(T-255)**

EGA video – *vídeo EGA.*

Tipo de monitor. (Ver: EGA). **(M-31)**

EIA (Electronics Industry Association) – *Associação das Indústrias Eletrônicas.*

Um grupo sediado em Washington, com membros de diversas organizações ligadas à fabricação de produtos eletrônicos. **(C-147)**

EIDE (Enhanced IDE) – *IDE Otimizada.* (Ver: Enhanced IDE). **(W-17)**

Eight-bit – *oitavo bit.*

Bit de paridade. **(D-402)**

Eight-bit byte – *byte de oito bits.*

Conjunto que utiliza 8 bits para cada código, propiciando 128 códigos de caracteres entre 0 e 127 e mais 128 numerados de 128 a 255. **(J-367)**

Eight-foot cable – *cabo de oito pés.*

Tipo de cabo utilizado para interconectar equipamentos. **(D-398)**

EIS (Executive Information System) – *Sistema de Informações Executivo.*

Um conjunto de ferramentas cuja finalidade é fornecer a executivos e gerentes informações precisas e oportunas sobre a empresa e seus produtos. **(E-65)**

EISA (Extended Industrial Standard Architecture) – *Arquitetura de Padrão Industrial Estendida.*

Nova versão da arquitetura de entrada/saída dos computadores ISA (*Industrial Standard Architecture*), desenvolvida para aumentar o desempenho dos computadores baseados nos chips de 32/64 bits. (Ver: Extended Industrial Standard Architecture). **(R-411)**

EISA bus – *barramento EISA.*

Um tipo de barramento chamado de Isa estendido, tendo mais canais para comunicação de dados entre o computador e os dispositivos externos. **(J-565)**

Eject – *ejetar.*

Comando para enviar um sinal para a impressora, fazendo com que o papel que terminou de ser impresso avance. **(R-67)**

ELAN (Emulated Local Area Network) – *Rede de Área Local Emulada.*

(Ver: Emulated Local Area Network). **(W-77)**

EL DISPLAY (Electroluminescent Display) – *Tela Eletroluminescente.*

Consiste em um conjunto de filmes eletroluminescentes sobrepostos. **(N-27)**

Electric charge – *carga elétrica.*

Carga ou impulso elétrico. **(J-727)**

Electric field – *campo elétrico.*

Área em torno de um corpo em material eletrificado dentro da qual outras cargas elétricas sofrem a ação da atração/repulsão. **(T-511)**

Electrical Accounting Machine (EAM) – *tabuladora.*

Uma máquina de contabilidade predominantemente eletromecânica. **(V-568)**

Electrical bus – *barramento elétrico.*

Via que conecta as diversas partes do sistema, permitindo que transfiram informações. **(J-364)**

Electrical connection – *conexão elétrica*.
Ligações em um circuito elétrico. (O-144)

Electricity – *eletricidade*. (U-793)

Electro Magnetic Interference (EMI) – *Interferência Eletro-Magnética*.
Ocorre quando há algum aparelho que gere ondas eletromagnéticas. (P-111)

Electro mechanical system – *sistema eletro-mecânico*.
Nome dado ao sistema constituído de dispositivos elétricos e mecânicos. (V-699)

Electro mechanical machine – *máquina eletro-mecânica*.
Utilizada num estágio intermediário para transcrição dos dados. (T-811)

Electrode – *eletrodo*.
(1) Terminal sensível. (T-511)
(2) Condutor metálico pelo qual uma corrente elétrica entra num sistema ou sai dele.

Electroluminescent – *eletroluminescente*.
A propriedade de emitir luz quando atravessado por uma corrente elétrica. Os painéis eletroluminescentes são usados com frequência para produzir uma iluminação traseira nos vídeos de cristal líquido dos *laptops*. (I-56)

Electroluminescent flat screen – *tela plana eletroluminescente*.
Produto oriundo da tecnologia LED (*Light Emmitting Diode*). (T-511)

Electromechanical technology – *tecnologia eletromecânica*.
Tecnologia eletromecânica, que mistura os elementos da eletrônica com a mecânica. (U-482)

Electronic age – *era eletrônica*. (V-702)

Electronic circuit – *circuito eletrônico*.
Circuito integrado utilizando microplaquetas ou chips. (H-278)

Electronic communications – *comunicação eletrônica*. (V-708)

Electronic component – *componente eletrônico*.
Elemento interligável contendo um dispositivo eletrônico ativo e um passivo. Um componente eletrônico é denominado passivo quando não necessita de nenhuma fonte exterior de energia, e

ativo, caso necessite de fonte exterior de energia. (T-589)

Electronic computer – *computador eletrônico*.
(1) Processador de dados que pode efetuar cálculos importantes, incluindo numerosas operações aritméticas e lógicas, sem intervenção de operador humano durante a execução dos cálculos.
(2) Máquina ou sistema que armazena e transforma informações, sob o controle de instruções pre-determinadas. Normalmente, consiste em equipamento de entrada e saída, equipamento de armazenamento ou memória, unidade aritmética e lógica e unidade de controle.
(3) Máquina que manipula informações sob diversas formas, podendo receber, comunicar, arquivar e recuperar dados digitais ou analógicos, bem como efetuar operações sob leis. (V-97)

Electronic Data Processing (EDP) – *Processamento Eletrônico de Dados*.
Processamento de dados executado principalmente por equipamento eletrônico, tal como computadores eletrônicos digitais. (D-25)

Electronic Delay Storage Automatic Calculator (EDSAC) – *Calculador Automático Eletrônico de Armazenamento com Retardo*.
Máquina projetada em 1946 por M. V. Wilkes. (Ver: EDSAC). (V-569)

Electronic device – *dispositivo eletrônico*. (V-697)

Electronic Discrete Variable Automatic Computer (EDVAC) – *Calculador Automático Eletrônico de Variáveis Discretas*.
O terceiro computador eletrônico construído pela Moore School, Pennsylvania. (Ver: EDVAC). (V-569)

Electronic filing – *arquivamento eletrônico*.
Sistema baseado em computadores de armazenamento, catalogação e recuperação de documentos. É fundamental para se conseguir o êxito de um sistema amplo de automação administrativa que facilite a gestão de execução básica necessária para criar, manejar e apagar documentos administrativos, que podem ser textos, gráficos ou informes complexos, ou qualquer outra informação que possa ser armazenada em um computador. (T-58)

Electronic logic circuit – *lógica de circuito eletrônico*.
Esquema de ligação dos constituintes básicos de um circuito eletrônico. (V-692)

Electronic mail (computer mail) – *correio eletrônico (correio por computador).*

(1) Conjunto de técnicas de troca de informações nas quais o suporte físico não é enviado ao destinatário. São exemplos clássicos de correio eletrônico a fotocópia e a teleconferência.

(2) Mensagem enviada a partir de um usuário de um computador a um ou mais receptores, utilizando-se o sistema (de computador) para reter e transmitir a mensagem. O correio eletrônico é parte importante de um sistema de mecanização administrativa. **(T-16)**

Electronic mail (e-mail) – *correio eletrônico.*

(1) Comunicação de algum tipo de escrita, com envio e recepção usando computador. **(S-264)**

(2) Sistema de computação que permite a troca de mensagens mediante o uso de modem. **(V-490)**

Electronic mail system – *sistema de correio eletrônico.*

(Ver: Electronic mail – computer mail). **(G-455)**

Electronic tutor – *tutor eletrônico.*

Aplicativo que ensina o usuário a utilizar o computador, outros aplicativos ou outras atividades. **(O-31)**

Electronic work-force – *força de trabalho eletrônica.*

Contém três componentes: agentes, ambiente em tempo de execução e ferramentas de programação visual. **(O-32)**

Electronic workspace – *espaço de trabalho eletrônico.* **(L-141)**

Electronic-mail-only-package – *pacote único de correio eletrônico.* **(O-10)**

Electronics – *eletrônica.*

O ramo da ciência que lida com os movimentos de emissão e funcionamento das correntes de elétrons livres, especialmente no vácuo, gás ou fotocubos, e trata ainda dos condutores e semicondutores. **(T-28)**

Electrostatic discharge – *descarga eletrostática.* Variação do campo magnético de um corpo em direção ao outro. Pode causar sérios danos aos elementos ou componentes do computador. **(R-248)**

Electrostatic printer – *impressora eletrostática.* Tipo de impressora que produz a imagem mediante a passagem de corrente elétrica sobre a superfície de um papel especial. **(I-133)**

Element – *elemento.*

A parte de um conjunto susceptível de individualização. Assim a memória de um computador é constituída pelas suas partes elementares, que são a palavra ou o byte ou o caractere, de acordo com o tipo de organização. Sob um outro ponto de vista, pode-se dizer que esses elementos ainda são constituídos por partes mais elementares tais como: a sílaba, o dígito e o bit. **(V-233)**

Elementary generation step – *passo elementar de geração.*

Passo elementar de geração da linguagem de máquina (Assembler). **(D-207)**

Elementary matrix operation – *operação elementar de matriz.*

Conceito de multiplicação, soma, divisão e subtração de determinadas matrizes. **(D-72)**

Elevator algorithm – *algoritmo de elevação.*

Utilizado pelo sistema operacional DOS para cálculos com algoritmos. **(T-604)**

Elevator seeking – *busca de elevador.*

Processo de gerenciamento de disco designado para priorizar a busca dos dados no disco, de acordo com seus endereços no mesmo. Isto permite que os movimentos das cabeças de leitura/gravação do disco sejam melhor aproveitados, diminuindo o tempo de leitura e o desgaste do disco. **(U-618)**

ELI (Eurocell Library and Interfaces) – *Biblioteca e Interfaces Eurocell.*

Uma coleção de macrocélulas que pode ser compartilhada por diferentes produtores de chips. **(O-24)**

Eclipse Find

Utilitário utilizado na busca de arquivo-texto indexador. **(L-85)**

Elite – *elite.*

Tipo de caractere em digitacão (mais comum em máquinas de escrever) que imprime 12 caracteres por polegada (cpi). **(D-379)**

Elite pitch – *elite pitch.*

Tipo de letra utilizada em relatórios que exige uma melhor apresentação. **(T-371)**

ELLIPSE (COMMAND) – *comando ELLIPSE.* Comando em Pascal e C que desenha uma elipse na tela gráfica. **(Q-84)**

Ellipsis – *reticências (...) ou asteriscos (***) indicadores de uma omissão.*

Caractere utilizado para indicar que na representação de material de informação não estão contidos todos os dados necessários devidamente . **(V-274)**

ELSE – *senão.*

(1) Parte da declaração IF utilizada para especificar a ação a ser executada se a comparação dos operandos na declaração IF for falsa. **(R-277)**

(2) Palavra reservada da linguagem Pascal. **(T-163)**

Email – *correio eletrônico.* (Ver: Eletronic mail). **(T-525)**

Email address – *endereço de correio eletrônico.* O endereço de Internet exclusivo e privado para o qual o correio eletrônico é enviado; tem a seguinte forma: usuário@hospedeiro. **(W-94)**

E-mail filters – *filtros de correio eletrônico.* Regras e condições que o usuário define para o seu programa de correio eletrônico que estabelecem o bloqueio, o avanço ou o redirecionamento de mensagens recebidas. **(W-67)**

emailbox – *caixa de correio eletrônico.*

(1) O lugar em que o correio eletrônico é armazenado nos servidores de correio até que o usuário, por meio de um protocolo POP (*Point Of Presence*), recupere-o com seu programa de correio eletrônico.

(2) Um diretório dentro do programa de correio eletrônico onde o usuário armazena correio em seu computador. **(W-3)**

Embedded – *embutido, incorporado.*

Adjetivo que se refere aos elementos, tais como código de programa ou comando que é embutido em outros elementos maiores, em vez de ser associado ou chamado por eles quando necessário. **(R-126)**

Embedded chip – *chip incorporado.*

Produto que se utiliza de um chip para o processamento de informações. **(R-127)**

Embedded code – *código embutido.* **(D-878)**

Embedded command – *comando embutido.* Códigos predefinidos no sistema. **(N-28)**

Embedded graphics – *gráfico interno, gráfico embutido.* **(V-634)**

Embedded system – *sistema uniformizado.*

Sistema que utiliza o computador como componente, isto é, a função principal não é a de um computador. Por exemplo, um sistema de direcionamento de tiro ou um sistema analisador de sangue. **(R-159)**

Embedding sound file – *arquivo de som embutido.*

Possibilidade de guardar um arquivo binário que representa sons. São usados em aplicações de multimídia. **(J-578)**

EMF emission – *emissão de força eletromotiva.* Geralmente abreviada com EMF. Também chamada de voltagem ou potencial. A força que produz o movimento das cargas elétricas de um condutor. **(I-91)**

EMI (Electro Magnetic Interference) – *Interferência Eletromagnética.*

Corrupção de dados devido à proximidade com campos magnéticos gerados por eletricidade. **(E-142)**

Emission – *emissão.* **(H-742)**

Emitter – *emissor.*

Dispositivo normalmente usado em uma perfuradora de cartão, fita, disco etc. para emitir os pulsos em intervalo regular durante o ciclo de máquina. **(F-232)**

EMM (Expanded Memory Manager) – *Gerenciador de Memória Expandida.*

(Ver: Expanded Memory Manager). **(U-42)**

EMM 386 (Emulation Memory Entry) – *emulação de memória do 386.*

Dispositivo que emula memória na geração de computadores 386 ou superior. **(H-127)**

EMM386.EXE

Driver de dispositivo que implementa as características de software do padrão EMS (*Expanded Memory Specification*). **(U-42)**

Emoticon

Termo empregado para os símbolos gráficos gerados por uma combinação expressiva dos caracteres do teclado do computador. Os *emoticons* são utilizados por usuários em correio eletrônico (*email*), conversas (*chats*), e quadros de aviso (BBS) para representar expressões faciais e exprimir emoções. Também conhecidos como *smileys*. (Ver: Smileys). **(W-67)**

EMP (Excessive Mass Posting) – *Correspondência em Volume Excessivo.*

(Ver: Excessive Mass Posting). **(W-17)**

EMP (Excessive Multiple Posting) – *Correspondência Múltipla Excessiva.*

(Ver: Excessive Multiple Posting). **(W-17)**

Emphasized – *ênfático.*

Termo técnico utilizado no ramo de impressoras que designa tipo de negrito em que os pontos, ao invés de estarem um sobre os outros, têm um pequeno deslocamento dando idéia de pontos muito próximos e resolução maior. **(Q-18)**

Emphasized mode – *modo ênfático.*

(1) Configuração de impressão na qual os caracteres são impressos duas vezes, sendo que a segunda é deslocada à direita com relação à primeira. **(L-198)**

(2) Uma forma da impressora produzir caracteres Bold. Usando este método, os pontos são colocados aleatoriamente à esquerda dos pontos previamente impressos para formar um caractere, dando ao caractere uma aparência mais larga. **(M-45)**

Emphasized printing – *impressão ênfática.*

Um modo de imprimir caracteres mais escuros. **(H-796)**

Empty – *vazio.* **(I-229)**

Empty list – *lista vazia.*

Uma lista sem nenhum elemento. **(F-24)**

Empty slot – *“slot” vazio.*

Quando não há uma placa ocupando aquele espaço. **(P-116)**

EMS (Expanded Memory Specification) – *Especificação de Memória Expandida.*

Modo de utilização de memória introduzido a partir do PC-AT 286, no qual posições da memória entre 640k e 1Mb são usadas como referência a posições de memória acima de Mb. **(L-204)**

EMS (Expanded Memory System) – *Sistema de Memória Expandida.* **(T-299)**

Técnica que permite aumentar a quantidade de memória do IBM-PC e compatíveis. Conhecida como memória expandida, pode ser acrescentada ao microcomputador, disponibilizando maior memória RAM. **(U-118)**

EMS (Extended Memory Storage) – *Armazenamento de Memória Estendida.*

(1) Local de armazenamento dos dados na memória expandida. **(B-47)**

(2) Desenvolvida pela Lotus Corporation, é uma especificação destinada para que o microcomputador possa executar, por meio do DOS, um acesso de memória adicional. **(N-28)**

Emulate – *emular.*

Emular um sistema valendo-se de outro sistema distinto, de modo que o que efetue a emulação aceite os mesmos dados, execute programas idênticos e obtenha resultados iguais ao do sistema imitado (emulado). **(V-114)**

Emulated Local Area Network (ELAN) – *Rede de Área Local Emulada.*

Um serviço utilizado quando um administrador de rede precisa configurar múltiplas, mas separadas regiões dentro de uma única rede. **(W- 77)**

Emulation – *emulação.*

(1) A imitação (emulação) de todas as partes de um sistema de computador por outro sistema de computador, a princípio por meio do hardware, de tal forma que o computador que imite aceite os mesmos dados, execute os mesmos programas e chegue ao mesmo resultado do computador imitado.

(2) A utilização de técnicas de programação e recursos especiais de máquina para permitir a um sistema de computador executar programas escritos para outro sistema. **(V-200)**

Emulation mode – *modo de emulação.*

Em ACF/TCAM, é a função do programa de controle da rede que o possibilita emular uma unidade de controle de transmissão. Contrasta com *Network Control Mode*. **(T-148)**

Emulation sensing processor – *processador detector de emulação.* **(T-705)**

Emulator – *emulador.*

Um dispositivo ou técnica de programação, que se utiliza em alguns computadores, para permitir a simulação de uma dada unidade ou de configurações de equipamentos não existentes. **(V-193)**

Enable – *capacitar; ativar; ativação, capacitação.* Restauração a um estado operacional de um dispositivo de interrupção suprimido ou de uma função que foi interrompida durante o intervalo de tempo. **(R-163)**

Enable signal – *sinal de capacitação*.

Sinal lógico binário de capacitação, que num de seus estados possibilita a ocorrência de muitos outros eventos lógicos binários. (U-480)

Enable/disable – *ativar/desativar; capacitar/des-capacitar*.

Enable – eliminar as barreiras que impedem a realização de alguma tarefa ou procedimento. *Disable* – suprimir algum recurso, característica ou função. A desativação não se refere a problemas ou defeitos do sistema, servindo para inibir algumas atividades sem afetar outras. (J-131)

Encapsulate – *encapsular*.

Processo físico de local, conectar e proteger dispositivos ou componentes. (R-132)

Encapsulated PostScript (EPS) file – *arquivo de PostScript Encapsulado*.

Um padrão de imagens gráficas de alta resolução armazenadas mediante instruções escritas na linguagem de descrição de páginas PostScript. (S-340)

Encapsulation – *encapsulamento*.

Conectar várias redes de informática entre si para formar uma só rede de nível mais alto. Existem dois métodos para essa operação: encapsulado e conversão. (V-119)

Enclosure – *anexar*. (D-397)

Encoded – *codificado*.

Transformado em código, que costuma envolver a passagem para um formato diferente. (K-2)

Encoder – *codificador*.

Dispositivo que envolve um conjunto de sinais de saída para cada sinal de entrada. (J-549)

Encoding – *codificação*.

Transformação de uma mensagem numa forma codificada. (R-285)

Encoding key – *chave de codificação*.

Palavra usada para criptografia de informações. (T-505)

Encrypted – *criptografado*.

(Ver: Encryption). (R-176)

Encryption – *criptografia*.

- (1) Conversão de um texto, escrito em linguagem natural, em um texto cifrado mediante uma transformação criptográfica e de uma chave associada.
- (2) Conjunto de regras que permite codificar uma

mensagem, a fim de tornar o seu conteúdo apenas acessível a quem possua a chave do código utilizado.

(3) Transformação de uma mensagem ou texto habitualmente compreensível em uma mensagem codificada de restrito entendimento. Normalmente, usa-se uma chave de código reservada, de forma a tornar praticamente impossível a quem não possua o código decifrar a mensagem. (R-164)

Encryption program – *programa de criptografia*.

É um programa para fazer com que as informações se tornem indecifráveis, a fim de protegê-las contra consulta ou uso não-autorizado, principalmente durante a transmissão ou quando ficam armazenadas em algum meio magnético transportável. (C-69)

Encryptor – *criptógrafo*.

Regras que permitem codificar uma mensagem a fim de tornar seu conteúdo apenas acessível a quem possua a chave do código utilizado. (T-794)

Encypher – *codificar*. (S-279)

End – *fim*.

- (1) O final ou a última parte de alguma coisa.
- (2) Distorção dos sinais de inicia/finaliza de uma teleimpressora. (V-124, 131)

End key – *tecla End*.

Tecla do IBM-PC que, em geral, é usada para levar o cursor até o fim da linha ou da tela, mas também varia conforme o programa. (T-448)

End Of File (EOF) – *Fim De Arquivo*.

Um rótulo (*label*) interno imediatamente seguinte ao último registro de um arquivo, sinalizando ou indicando o fim de um arquivo. Nele podem ser contabilizados (incluídos) os totais de controle para comparação com os totais acumulados durante o processamento. (V-243)

End Of File check – *marca de Fim De Arquivo*.

Código que indica que não foi lido o último registro do arquivo. (H-27)

End Of File indicator – *indicador de Fim De Arquivo*.

Um dispositivo associado a cada unidade de entrada ou saída, que mostra ao operador uma condição de fim de arquivo e/ou determina a rotina em que ocorreu essa condição. (T-95)

END statement – *declaração END*.

Normalmente a expressão é finalizada por ponto e vírgula; se este for omitido, é dada mensagem de erro. **(D-37)**

End test – *fim de teste*.

Refere-se ao término de um programa, função ou dispositivo de teste. **(S-165)**

End user – *usuário final*.

A pessoa que se beneficia, direta ou indiretamente, dos recursos de um sistema de computador e usa esses recursos para realizar atividades profissionais, gerenciais ou técnicas, como análise financeira da empresa, o preparo de relatórios com qualidade final, ou o controle dos itens em estoque. **(S-279)**

End-around carry – *deslocamento (transporte) de contorno*. **(S-269)**

End-of-line – *fim de linha*.

Código enviado depois do último caractere de texto de uma linha. **(K-19)**

End-of-text – *fim de texto*.

Código enviado depois do último caractere de um texto completo. **(K-64)**

ENDCASE – *“final do CASE”*.

(1) Comando usado em programas de várias linguagens.

(2) Executa os comandos do CASE cuja condição seja satisfeita. Se condição for satisfeita, o controle executará o comando seguinte ao ENDCASE ou, se for especificado (OTHERWISE), os comandos seguintes a ele. **(T-108)**

(3) Comando que indica o final da estrutura DO CASE de um programa. **(R-230)**

ENDIF – *“final do IF”*.

Comando que indica o final de uma estrutura de programação do tipo IF. **(R-230)**

Endow – *dotar*.

Dar a um programa determinadas capacidades. **(K-1)**

Endpoint – *ponto final*.

Num dispositivo de exposição (*display*), ponto de inserção das coordenadas da tela para o qual será deslocado o dispositivo de escrita para representação visual. **(T-75)**

Energy conservation – *conservação de energia*.

Lei da física a qual diz que a energia não se perde, não é produzida, apenas se transforma. **(K-161)**

Engine – *mecanismo*. **(V-690)**

Engineering – *engenharia*.

Ramo da ciência e da tecnologia que trata do projeto e utilização de dispositivos e sistemas de controle ou comando automáticos. **(D-224)**

Engineering calculations (engineering time) – *tempo de manutenção*.

Relativo à engenharia de hardware, o total de tempo em que a máquina está parada para os testes de rotina, não interessando se o equipamento está bom ou se apresenta algum defeito, isto é, trata-se de um tempo gasto em testes preventivos. **(T-572)**

Engineering tool – *ferramenta de engenharia*.

Programa especial auxiliar que fornece funções complexas para o desenvolvimento de aplicações específicas. **(R-400)**

Enhance – *avançar, melhorar; manutenção*.

(1) Aprimorar um dado, dispositivo ou configuração de um sistema de computador. **(R-173)**

(2) Um superconjunto do padrão EMS (*Expanded Memory Specification*) original. (Ver: EMS). **(F-143)**

Enhanced – *aprimorado, aperfeiçoado, avançado*. **(I-283)**

Enhanced Communication Port (ECP) – *Porta de Comunicação Avançada*.

Uma tecnologia desenvolvida para aperfeiçoar a entrada/saída (I/O) para portas paralelas. **(W-56)**

Enhanced Graphics Adapter (EGA) – *Adaptador Avançado de Gráficos*.

Dispositivo que permite a exibição com resolução gráfica de no máximo 640x400. **(V-549)**

Enhanced IDE (EIDE) – *IDE Otimizada*.

Protocolo que possibilita uma transferência de dados mais rápida. Permite a dois canais IDE (*Integrated Drive Electronics*) suportar dois dispositivos em coexistência pacífica; também permite a conexão de discos rígidos de até 8 GB de tamanho e de dispositivos de CD-ROM em um PC. Supera a IDE. **(W-17)**

Enhancement – *melhoria, acréscimo, aperfeiçoamento; desenvolvimento*.

Aprimoramento de um dado, dispositivo ou configuração de um sistema de computador. **(V-415)**

Enhancement module – *módulo avançado.*

Servidores de arquivo de módulo avançado suportam abrir múltiplos protocolos e utilidades de gerenciamento. (B-178)

ENIAC (Electronic Numerical Integrator and Computer) – *Computador e Integrador Numérico Eletrônico.*

Primeiro computador eletrônico universal projetado e construído por John M. Mauchly e J.P. Eckert, na Moore School, Universidade de Pennsylvania, no período de 1943/1946. (V-568).

Enqueue – *enfileirar.*

Colocar itens numa fila. (T-123)

Enrollment – *inscrição.* (F-145)

Ensure – *assegurar, garantir.* (J-182)

Enter

Uma tecla que deve ser acionada após a digitação de cada instrução, dado ou comando, na maioria das linguagens utilizadas em microcomputadores para que este seja reconhecido como válido. No processamento de textos, a tecla Enter inicia um novo parágrafo. Pode ser encontrada com nomes diferentes, dependendo do fabricante do micro, como por exemplo, NEW LINE, CR ou RETURN. (Ver: Enter). (V-604)

Enter key – *tecla Enter.*

(Ver: Enter). (U-44)

Enter password – *entrada de senha.* (L-16)

Enter/Return

A tecla que confirma os comandos, enviando-os à CPU para processamento. Nos processadores de texto, a tecla *Enter/Return* inicia um novo parágrafo. (Ver: Enter). (I-37)

Entered – *“entrado”, introduzido, inserido.*

Termo muito utilizado na informática para entrada de dados introduzidos no computador. (R-239)

Entering – *entrada de mensagens.*

Em sistemas com método de acesso por telecomunicação (TCAM), é o processo no qual um terminal coloca na linha uma mensagem a ser transmitida ao computador. (R-271)

Enterprise – *empresa.* (G-69e)

Enterprise Connection Architecture (ESCON) – *arquitetura de interconexão.*

Arquitetura de um sistema operacional que permite a conexão entre sistemas de computação. (V-528)

Enterprise network – *rede de empresa.*

Uma *enterprise network* conecta todas as LANs (redes locais) de uma única organização. O termo é normalmente usado para a conexão de redes de organizações extremamente grandes. (B-184)

Entertainment – *diversão, entretenimento.*

Softwares e equipamentos de diversões e entretenimento, como CDs com jogos e filmes. (A-17)

Entities – *entidades.*

Existem entidades externas e internas, usadas em programas; geralmente são variáveis ou constantes. (D-203)

Entity – *entidade.*

(1) Alguma coisa em cima da qual o dado será gravado. (E-489)

(2) Em HTML (*HyperText Markup Language*), um código representante de um caractere que não seja ASCII como, por exemplo, os caracteres acentuados.

Entity identifier – *identificador de entidade.*

Uma chave que unicamente identifica uma entidade ou dados relacionados à entidade. (E-489)

Entlen

É um tipo de convenção de variáveis. Entlen é o comprimento de um elemento. Por exemplo: se cada elemento tem 10 bytes de dados, então $\text{Entlen} = 3 + 10 = 13$ bytes. (N-181)

Entrant – *participante.* (J-730)

Entry – *entrada, item, componente.*

(1) Uma declaração em um programa. Geralmente cada entrada é escrita em uma linha, numa determinada forma de codificação e perfurada em um cartão, contendo cada um, uma só declaração de entrada.

(2) Um componente ou membro de uma linha de declarações. (T-96)

(3) Um item a ser incluído, ou que já foi incluído numa lista. (V-697)

Entry point – *ponto de entrada.*

O local em uma rotina para o qual o controle pode ser usado. Um programa pode ter vários pontos de entrada, cada um deles correspondendo a uma diferente função a ser executada. (G-484)

Entry system – *sistema de entrada.*

Sistema voltado exclusivamente para a entrada de dados. (V-697)

Entry-level – *nível de entrada.* (H-611)

Entry-level system – *sistema de nível de entrada.*

Um sistema de computador considerado como o mínimo necessário para o processamento de aplicações “sérias”, como o uso de planilhas eletrônicas ou processadores de textos. A definição de sistema de nível de entrada tem-se modificado com rapidez. Anteriormente, os sistemas de nível de entrada tinham pelo menos uma unidade de disquete de 160 KB, um monitor monocromático e 64 KB de RAM. Tornaram-se, entretanto, muito superiores. (A-97)

ENUM

Palavra-chave da linguagem C que enumera, em sequência, uma quantidade de constantes. (U-572)

Enumerated type – *tipo enumerado.*

Armazenagem ou classificação de dados usando números. (K-48)

Envelope – *envelope.*

Um grupo de dígitos binários formado como um argumento de byte, por número de bits adicionais, necessários à operação de uma rede de dados. (T-49)

Envelope format – *formato de envelopes.*

A indústria padronizou os formatos de envelopes para simplificar o seu processo de especificação. (W-67)

Environment – *meio físico, ambiente, configuração.*

(1) Em DPPX, uma coleção identificada de recursos lógicos e físicos usados para suportar a execução de uma função.

(2) Termo que define instalações de processamento de dados, considerada em conjunto, incluindo certas características como: capacidade de memória, modalidade de processamento, periféricos etc. (V-83, 198)

Environment block – *cadeia de meio.*

Um bloco de caracteres na representação ASCIIZ que está associado a cada processo de um “processo-pai” (que gera outros processos). (N-124)

Environment division – *divisão de identificação do meio físico.*

A parte (divisão) de um programa escrito em COBOL que contém as seguintes informações:

(1) A configuração específica (hardware) necessária à compilação do programa em COBOL e a

configuração específica necessária para executá-lo.

(2) Os dispositivos específicos necessários para a leitura do programa e dos dados (leitora de cartões, fita magnética, disco).

(3) Os dispositivos específicos envolvidos na saída (perfuradora de cartão, fita magnética, disco, impressora).

(4) A determinação (identificação) dos arquivos. (T-160)

Environment parameter values – *valores de parâmetros do meio físico.*

Valores de parâmetros que ajustam ou configuram o meio físico para operar de acordo com o programa. (K-4,A-2)

Environment setting – *configuração do meio físico.*

Assentamento do meio físico ou equipamento. (K-135)

Environment-dependent – *dependente do meio.* (G-616)

Envoy 1.0

Programa público eletrônico que permite qualquer visão e distribuição de documentos. (C-92)

EOF (End Of File) – *Fim De Arquivo.*

(Ver: End Of File). (T-83)

EOR (Exclusive OR) – *“ou exclusivo”.*

Operador lógico que indica “ou exclusivo”. (Ver: Exclusive OR). (N-155)

Epoch – *época, período.*

Intervalo entre elementos sucessivos de um sinal de tempo discreto ou entre amostras de tempo discreto de um sinal de tempo contínuo. Geralmente, para um dado sinal os períodos são de duração contínua. (V-175)

EPP (Enhanced Parallel Port) – *Porta Paralela Melhorada.*

Sigla nome de um padrão de interface que permite um alto fluxo de informações, devido à sua arquitetura. Comumente usada em impressoras. (C-32)

EPROM (Erasable Programmable Read Only Memory) – *Memória de Leitura Apagável e Programável.*

(1) Chips de memória não-voláteis que são programados em uma etapa posterior à sua fabricação. Diferentes dos PROMs, pois podem ser apagados e reprogramados em seguida. (U-203)

(2) Variação de memória ROM extingüível (pela ação de raios ultravioleta, energia elétrica etc.) e gravável (utilizando-se dispositivos apropriados para isso). **(V-671)**

EPS (Encapsulated PostScript) file – *arquivo de PostScript Encapsulado*.

Um padrão de imagens gráficas de alta resolução armazenadas por meio de instruções escritas na linguagem de descrição de páginas PostScript. **(E-153)**

EPSON

Fabricante de hardware, principalmente impressoras, embora esteja entrando firmemente no mercado de microprocessadores. Hoje, EPSON é um padrão de impressoras. **(A-41)**

EPSON extended graphics character table – *tabela de caracteres gráficos estendida da EPSON*. Tabela de caracteres estendida que contém caracteres acentuados, caracteres gregos, caracteres gráficos para impressão de linhas, ângulos e áreas sombreadas. **(O-100)**

Epson printer – *impressora EPSON*.

Impressora produzida pela fabricante EPSON. **(R-60)**

Equal – *igual*.

Numa calculadora, o término de uma série de operações e a exposição do resultado. **(V-164)**.

Equal sign key – *tecla de sinal de igual*.

Tecla que simboliza o sinal de igualdade (=), geralmente posicionada na parte superior direita do teclado do computador. **(J-388)**

Equality operator – *operador igualdade (==)*. **(D-490)**

Equalization – *equalização*.

Compensação para o aumento de atenuação com a frequência, com a finalidade de nivelar a resposta de frequência enquanto a temperatura permanece constante. **(V-137)**

Equation – *equação*.

Qualquer declaração matemática que indique a igualdade colocada. **(I-87)**

Equinox – *placa de multiconexão*.

Placa para conexão de vários terminais em um sistema. **(V-428)**

Equipment – *equipamento*.

(1) A parte da estação de dados que atua como fonte e ligação de dados e provê recursos para as funções de comunicação, de acordo com um protocolo definido.

(2) Tanto um receptor de dados como um transmissor. **(G-312)**

Equivalence – *equivalência*.

Um operador lógico tendo a propriedade de: se P, Q, R etc. são declarações, então a equivalência de P, Q, R etc. é verdadeira se, e somente se, todas as declarações forem verdadeiras ou falsas. Em álgebra Booleana, as funções proporcionais são equivalentes se, e somente se, forem todas verdadeiras ou falsas. **(T-189)**

Equivalence name – *nome equivalente*

Quando um programa ou comando referem-se a um arquivo ou a um dispositivo que possuam o mesmo nome, o sistema transforma o nome lógico em um nome equivalente predefinido. **(S-82)**

Erasable – *apagável, deletável*. **(J-553)**

Erasable Programmable ROM (EPROM) – *ROM apagável e programável*.

Memória ROM (*Read-Only Memory*) que pode ser apagada por uma técnica específica e reprogrmada. **(V-513)**

Erase – *apagar, rasurar, eliminar, zerar*.

Para substituir por zeros todos os dígitos binários da memória principal. Num computador binário “apagar” é equivalente ao “clear”. “Clear” coloca zeros decimais na memória, enquanto “erase” coloca pulsos codificados em “zeros – totais” em todas as posições da memória. **(T-203)**

Erased – *apagado, eliminado*.

Registros, arquivos ou aplicativos eliminados. **(R-240)**

Erasing – *apagando, removendo; que apaga, que remove*. **(I-249)**

Ergonomics – *ergonomia*.

Estudo da relação das pessoas (características físicas e funcionalidade do corpo humano) com o seu ambiente de trabalho (móveis e as máquinas que utilizam). O objetivo da ergonomia é incorporar conforto, eficiência e segurança ao projeto de teclados, mesas de computadores, cadeiras e outros elementos do ambiente de trabalho. **(U-304)**

Ergonomic keyboard – *teclado ergonômico.*

Teclado feito mais apropriadamente para o homem, que torna a digitação menos cansativa. (J-740)

Error – *erro.*

Qualquer discrepância entre os valores corretos e os resultantes de uma operação ou processamento. Os erros que nos interessam são de dois tipos principais: de software ou de programação e de hardware (equipamentos). (V-111)

Error checking – *verificação de erros.* (V-701)

Error Checking and Correcting (ECC) – *Verificação e Correção de Erros.*

Procedimento utilizado por chips de memória ou placas-mães em chips de memória de paridade completa. A memória ECC usa alguma memória extra dos chips de memória para informação de paridade e para verificar a ocorrência de um erro de memória. Se um erro de memória secundária ocorre, a lógica ECC irá controlá-lo. Com memória de paridade completa (um passo antes da ECC), o usuário será alertado sobre um erro de memória e seu sistema irá parar. Com memória sem paridade, ocorrerão resultados aleatórios, normalmente travamento e, possivelmente, destruição de dados. (W-100)

Error code – *código de erro.*

Código ou caractere que tem por objetivo identificar determinados erros em um programa. Pode ser utilizado de duas formas se impresso como informação indicativa de erro, ou relacionado como o item de dados errados registrado na memória, a fim de que possa tratá-lo adequadamente em seguida. (V-242)

Error condition – *condição de erro.*

O estado do resultado de um pedido para execução de instruções de um computador que é inválido. (V-334)

Error Control (EC) – *Controle de Erros.*

(1) Um sinal indicador do estado do modem, expresso no mesmo por um sinal de luz quando a função de teste de erro na transmissão é ativada. (W-19)

(2) Em transmissão de dados, a parte de um protocolo que controla a detecção e, se possível, a correção do erro. (I-89)

Error correction – *correção de erros.*

Algoritmo que checa a validade de transmissão de

um determinado bloco de dados e sua conseqüente correção. (R-379)

Error detecting – *detecção de erro.*

(Ver: Error detector). (V-261)

Error detection and correction – *detecção e correção de erros.*

Um processo usado durante a transferência de arquivos com a finalidade de descobrir discrepância entre os dados transmitidos e recebidos e, se possível, solucioná-la. (G-258)

Error detector – *detector de erros.*

Um código no qual os erros ocorridos produzem combinações proibitivas. O código de detecção de erros produz uma combinação incorreta se um dígito tem um bit a mais ou a menos. (V-261)

Error diagnostic message – *mensagem de diagnóstico de erro.*

Mensagens que irão dizer o tipo de erro ocorrido, sua localização e, muitas vezes, possíveis opções para corrigi-lo. (J-533)

Error flag – *sinalização de erro.*

Indicador que acusa algum tipo de erro em comunicação de dados. (R-349)

Error handling – *tratamento de erros.*

O modo pelo qual um programa processa os erros detectados durante o processamento, como um problema de acesso a uma unidade de disco ou pressão de uma tecla errada pelo usuário. (S-437)

Error log

Relativo à nomeação de um tipo de arquivo em que são armazenadas todas as mensagens de erro de uma rede. (U-703)

Error message – *mensagem de erro.*

Em programas aplicativos, uma mensagem apresentada na tela do computador indicando que foi detectado um erro e o programa não é capaz de executar a operação solicitada. Contrasta com mensagem de aviso (*warning message*). (V-599)

Error number – *erro numérico.*

O número pelo qual a quantidade computada ou medida difere do que deveria ser o valor correto. (T-598)

Error occurrence – *ocorrência de erros.* (H-617)

Error procedure – *procedimento errado.* (V-09)

Error-prone – *propenso a erros.* (V-632)

Error recovery – *recuperação de erros.*

O processo de corrigir ou desprezar (por meio de *by pass*) um erro, de modo a restaurar o sistema para uma condição preestabelecida. (V-242)

Error Statistics by Volume (ESV) – *Estatística de Erros por Volume.*

Nas comunicações, o número de bits que chegam ao destino da transmissão com algum tipo de erro. (F-106)

Error status – *estado de erro.*

Qualquer condição não prevista e não aceitável pelo computador. (L-157)

Error-Correcting Code (ECC) – *Código de Correção de Erros.*

Um método sofisticado de codificação de informações de modo que os erros ocorridos durante a transmissão ou gravação de dados possam ser detectados e corrigidos. A maioria das técnicas de correção de erros se caracteriza por dois valores: o número máximo de bits errados que podem ser detectados, e o número máximo de bits errados que podem ser corrigidos. (T-589)

Error-free – *livre de erros.*

Programa ou rotina que foi compilada com sucesso estando apta a ser um *link* editado. (H-242)

ESC (ESCAPE character) – *caractere de escape (de identificação).*

(1) Caractere usado para indicar que o(s) sucessivo(s) é/são expressos em codificação diferente da que até então estava sendo utilizada quando ele não tem condições de atender a alguma necessidade no serviço.

(2) Um caractere de extensão de código usado com um ou mais caracteres sucessivos para formar uma sequência de escape a qual indica, por meio de alguma convenção, que os caracteres sucessores devem ser interpretados diferentemente. (T-103)

Esc key – *tecla Esc (tecla de escape).*

Na maioria das aplicações, a tecla de escape utilizada para voltar a comandos e operações anteriores. (V-735)

ESC/P (Epson Standard Code for Printers) – *Código Padrão Epson para Impressoras.*

Conjunto de comandos comuns a todas as impressoras Epson e 100% compatíveis. (L-199)

ESC/P – *abreviação de Epson Standard.* (H-797)

Escape – *escapar.*

Assegurar a transparência de informações face a um equipamento destinado à sua recepção. (V-123)

Escape character (ESC) – *caractere de escape.*

Caractere usado para indicar que o(s) caractere(s) sucessivos são expressos em codificação diferente da que, até então, estava sendo usada. (Ver: ESC). (S-170)

Escape key – *tecla de escape.*

Tecla para escapar de uma função do programa. (Ver: Esc key). (V-604)

Escape sequence – *seqüência de escape.*

Seqüência de caracteres, que é uma combinação de Esc com um ou mais caracteres ASCII utilizada para alterar as cores da tela, controlar o cursor, redefinir teclas, criar *prompts* (avisos) especiais e alterar parâmetros da impressora. Pode também ativar o modo de comando de um modem. Sinônimo de *escape code* (código de escape). (D-486)

ESDI (Enhanced Small Device Interface)

Um padrão que pode ser usado com discos rígidos de grande capacidade e unidades de disquetes para permitir que esses dispositivos se comuniquem com o computador em altas velocidades. (E-16)

ESP (Enhanced Serial Port) – *Porta Serial Avançada.*

Cartão de memória de computadores pessoais para comunicação serial EtherNet. (V-513)

EtherNet – *rede EtherNet.*

Originalmente rede experimental de área local de três megabits por segundo em cabo axial com sinalização de banda de classe CSMA/CD (*Carrier Sense Multiple Access with Collision Detection*). Desenvolvida na “Xerox Park” em 1976 para interligar processadores pessoais. Foi posteriormente adaptada por Dercy Intel e Xerox em 1980, como meio de comunicação normalizado de 10 megabits por segundo em cabo coaxial com sinalização de banda base CSMA/CD. (V-177)

EtherNet adapter – *adaptador EtherNet.*

Interface para o padrão EtherNet para a comunicação entre os computadores. (T-463)

EtherNet card – *cartão EtherNet*.

Cartão de interconexão do microcomputador com uma rede local de padrão EtherNet. (K-5)

EtherNet coax – *cabo coaxial EtherNet*.

Cabo coaxial utilizado para conexão em padrão Ethernet. (V-368)

EtherNet code – *código EtherNet*.

Padrão de interconexão em rede. (V-422)

ETMS (Everex Thermal Management System)

– *Sistema de Gerenciamento Térmico Everex*.

Sistema de controle da temperatura interna das CPUs da marca Everex que permite um melhor desempenho, mantendo a temperatura de 19 graus C. (B-43)

Eudora

Programa pioneiro de correio eletrônico, hoje disponível para Mac e PC, que oferece um recurso de filtro de correio eletrônico e simplifica o gerenciamento de correspondência. Originalmente um programa *shareware*, passou a ser vendido pela Qualcomm. (W-1)

Evaluate – *avaliar*.

A determinação pelo programa do valor representado por uma expressão ou pela ação específica de uma instrução. (F-158)

Evaluation – *avaliação*.

Em programação PL/1, é a redução ou o cálculo de uma expressão a um só valor (que pode ser um valor de matriz ou de estrutura). (V-244)

Evaluation version – *versão de avaliação*.

Uma versão de um programa que tem o objetivo de possibilitar uma avaliação do programa original. (H-89)

Even number – *número par*. (J-725)

Even parity – *paridade par*.

Teste para averiguação se o número de dígitos 1 de um grupo de dígitos binários é par ou ímpar. (R-289)

Event – *evento*.

Em um ambiente baseado em eventos, qualquer ação ou ocorrência, em geral provocada pelo usuário, à qual o programa possa responder como, por exemplo, mover o mouse. (I-113)

Event control – *controle de eventos*.

Um bloco de controle usado para representar o estado de um evento. (J-541)

Event driven – *baseado em eventos*. (J-666)

Event notice – *ordem de competição*.

Dois programas querendo utilizar a CPU ao mesmo tempo entram num critério de seleção, normalmente num algoritmo, priorizando um dos programas. (D-169)

Event-driven scheduling – *programa baseado em eventos*.

Um programa projetado para responder a eventos comandados pelo usuário, como o acionamento do mouse, ao invés de obrigar o usuário a percorrer uma série predefinida de *prompts* e menus. (H-197)

Event-notice entities – *entidades de ordem de competição*.

São os algoritmos utilizados para priorização de um programa. (D-203)

EVERY – *cada*.

Em programação COBOL, palavra opcional de cláusula *return* que determina as frequências dos pontos de interrupção de um programa. (I-202)

Excel

Software para desenvolvimento de planilhas de cálculo e gráficos em ambiente Windows, projetado pela Microsoft Corporation, que incorpora alguns recursos dos programas de páginas. (E-53)

Exception – *exceção*.

Uma condição anormal, como um erro de entrada e saída encontrado no processamento de um conjunto de dados ou de um arquivo. (V-292)

Excessive Mass Posting (EMP) – *Correspondência de Volume Excessivo*.

Correspondência em volume excessivo em UseNet. Também chamada de *spam*. (Ver: Spam). (W-17)

Excessive Multiple Posting (EMP) – *Correspondência Múltipla Excessiva*.

Correspondência múltipla excessiva em UseNet. Também chamada *spam*. (Ver: Spam). (W-17)

Exchange – *intercâmbio*.

Para intercambiar o conteúdo de dois dispositivos de armazenamento ou duas localizações num dispositivo. (R-171)

Exchange data – *trocar dados*.

Trocar dados entre dois computadores pelo modo remoto. (M-13-1.2)

Exchange of data – *troca de dados*.

Intercâmbio de dados entre dois dispositivos de comunicação. (R-366)

EXCLUDE – “*excluir*”.

Função de programas utilitários MVS/XA. (F-111)

Exclusive – *exclusivo*.

Em MSS, um atributo da memória de massa que permite acesso do volume dessa memória seletivamente, ou seja, somente uma unidade de processamento de cada vez pode acessar o volume. (V-225)

Exclusive OR (EOR) – “*ou exclusivo*”.

Um operador lógico que tem a seguinte propriedade: se P e Q são declarações, então P “ou” Q exclusivo é verdadeiro se uma ou outra, porém não ambas as declarações, é verdadeira. O operador lógico é falso se ambas as declarações forem verdadeiras ou falsas. (E-135)

EXE (EXEcutable) – *executável*.

No MS-DOS, uma extensão de nome de arquivo indicadora de que o arquivo é um programa executável. Para a execução do programa no DOS, não é necessária a digitação desta extensão (EXE), bastando digitar o nome do arquivo e pressionar a tecla Enter. (H-126)

EXE format – *formato executável*.

Formato de programa que pode ser executado diretamente mediante o ponto de comando do DOS. (H-126)

EXE header items – *itens de início (de cabeçalho) de execução*.

Conjunto de parâmetros necessários para executar determinado programa. (H-126)

EXE2BIN

Converte um arquivo EXE em um arquivo COM, contanto que o programa EXE não tenha um segmento de pilha, e seja menor que 64k. (Ver: COM). (H-128)

EXEC (EXECute) statement – *declaração de execução*.

Declaração da linguagem de controle de trabalhos (*job control language*) que indica o começo de uma etapa de trabalho e identifica o programa que será executado e o procedimento catalogado ou incorporado a ser utilizado (OS). (F-65)

EXEC – “*executor*”.

Um comando ao sistema para ordená-lo a seguir uma determinada seqüência de instruções. (V-662)

Executable – *executável*.

Estado de um processo que está pronto para execução. (V-497)

Executable code – *código executável*.

Código em linguagem de máquina. (V-509)

Executable file – *arquivo executável*.

Arquivo que já foi editado por conexão (convertido, em geral por um compilador, para a linguagem de máquina de determinado computador) e, portanto, pode ser executado pelo processador. (V-542)

Executable program – *programa executável*.

Um programa que já foi editado por conexão (convertido em geral por um compilador, para a linguagem de máquina de determinado computador) e, portanto, está em condições de ser executado num processador. (V-110)

Execute – *executar*.

Processar as instruções de um algoritmo ou programa. (V-190)

EXECUTE command – *comando EXECUTE*.

(1) Um comando que executa as instruções de um algoritmo ou programa.

(2) Um comando que interpreta uma instrução de máquina e executa as operações especificadas nos operandos. (G-305)

EXECUTE cycle – *ciclo de execução*.

Tempo ou ciclo de máquina durante o qual ocorre a execução real da instrução. (I-113)

Executed – *executado*. (D-388)

Execution – (ISO) *execução*.

(1) Processamento de uma função ou uma rotina.

(2) Processo de interpretar uma instrução e efetuar as operações indicadas. (V-241)

Execution Time (E-Time) – *Tempo de Execução*.

(1) O tempo (necessário) durante o qual uma instrução é decodificada e processada.

(2) Em programação COBOL, o tempo (necessário) durante o qual um programa objeto executa realmente as instruções codificadas na divisão de procedimentos (*procedure division*) utilizando os dados reais fornecidos.

(3) A parte de tempo de um ciclo de instrução despendido com execução da palavra atual ou exe-

ção de uma operação, isto é, o tempo necessário para decodificar e realizar uma operação. Sinônimo de *Time Instruction*. (T-93)

Executive – *executive*.

Quando se utiliza a linguagem MUMPS em ambientes interativos utilizados por vários usuários por meio de vários terminais *on-line*, o executivo e o módulo responsável pela implementação do esquema de tempo compartilhado do sistema, que possibilita a utilização em regime de multiprogramação de vários processos situados nas partições de usuários. (E-115)

Executive program – *programa executivo*.

Um programa de computador, fazendo parte normalmente do sistema operacional, usado para controlar a execução de outros programas e regular o fluxo de trabalho num dos temas de processamento de dados. (E-115)

Executive system – *sistema executivo*.

Coleção integrada de rotinas de serviço que supervisiona a seqüência de programas do computador. (E-468)

Exhibit – *comprovante; exibição; exibir*. (D-418)

Exit – *saída*.

Um meio de saída momentânea ou um meio de partida para um elo de repetição de operações em um programa. (V-256)

Exit list – *lista de saída*.

Lista de procedimentos, registrada por um processo, que é solicitada pelo OS/2 quando o processo termina por qualquer razão. (N-88)

EXP

Função da linguagem C que calcula o exponencial de um determinado número dado. (U-576)

Expand – *expandir*.

(1) Na compactação de arquivos, processo pelo qual um arquivo compactado é descompactado ou expandido. (Ver: Decompression). (R-302)

(2) Nos editores de texto, um estilo de fonte suportado por algumas aplicações, que aumenta a distância normal entre os caracteres. (F-106)

(3) Em um utilitário de estruturação de textos ou em um utilitário gráfico de gerenciamento de arquivos, revelar todas as entradas subordinadas ao cabeçalho ou diretório selecionado.

Expandable – *expansível*.

Capacidade de uma máquina de comportar mais memória, outras unidades de disco e/ou placas. (T-478)

Expandable memory – *memória expansível*. (H-460)

Expandable system – *sistema expansível*.

Característica que consiste na possibilidade de expansão de um sistema. (H-117)

Expanded – *expandido*. (H-725)

Expanded memory – *memória expandida*

(1) É a memória criada com a finalidade de aumentar a capacidade do microcomputador. (S-222)

(2) Tipo de memória física, no IBM-PC e compatíveis que pode ser acrescentado a computadores baseados nos processadores em modo real. O uso da memória expandida é regulamentado por um padrão chamado EMM, que mapeia páginas (blocos) de bytes da memória expandida em áreas reservadas chamadas *frame pages* em uma região da memória acessível pelo MS-DOS. (U-179)

Expanded memory application – *aplicação de memória expandida*.

Programa que se utiliza da memória expandida para seus processamentos em modo real. (R-153)

Expanded Memory Manager (EMM) – *Gerenciador de Memória Expandida*.

Programa utilitário que gerencia a memória expandida de um computador compatível com o IBM-PC equipado com uma placa de memória expandida. (G-583)

Expanded view – *visão expandida*.

Opção que permite visualizar a tela ativa de forma expandida, maximizada. (L-162)

Expansion – *expansão*.

Fase de uma operação de montagem durante a qual a chamada de uma instrução é substituída por uma cópia, com substituição eventual de parâmetros. (E-40)

Expansion board – *placa de expansão*.

(1) Acessório do sistema que expande a quantidade de memória de um computador. (T-516)

(2) Uma placa de circuitos contendo chips e outros componentes eletrônicos conectados por circuitos condutores e instalados no *bus* (a principal via de dados do computador), com a finalidade de incorporar a ele novos recursos. (I-83)

Expansion bus – *barramento de expansão*.

Uma extensão do barramento de dados e do barramento de endereços do computador. Um receptáculo é conectado ao barramento de expansão do computador para permitir a instalação de adaptadores. (E-146)

Expansion cabinet – *gabinete de expansão*.

Gabinete em que se encontram vários modos extras (fora da CPU e a I/O), que é ligado ao I/O. Normalmente, em computadores de grande porte. (P-118)

Expansion capability – *capacidade de expansão*.

Um meio de se aumentar a capacidade do microcomputador pelo acréscimo de componentes de hardware projetados para realizar tarefas não existentes no sistema básico. Expansão é um termo geralmente associado ao uso de placas de circuitos impressos (placas de expansão) conectadas a aberturas (*slots* de expansão) existentes dentro de um computador. (C-152)

Expansion card – *placa de expansão*.

Uma placa de circuitos contendo chips e outros componentes eletrônicos conectados por circuitos condutores, que é instalada no *bus* do computador com finalidade de incorporar a ele novos recursos ou funções. (E-70)

Expansion flexibility – *flexibilidade de expansão*.

Flexibilidade de aumentar a capacidade da memória de um computador. (C-76)

Expansion interface – *interface de expansão*.

Padrão para conexão de placas de expansão. (T-516)

Expansion slot – *encaixe de expansão, abertura de expansão*.

Local da placa-mãe, projetado para aceitar adaptadores, que permite a expansão da capacidade do sistema em microcomputadores. (V-483)

Expenditure – *despesa, gasto, custo*. (M-8)

Experimental design – *projeto experimental*. (U-331)

Expert – *especialista, técnico, perito*. (A-60)

Expert system – *sistema especialista*.

Sistema que armazena fatos de um assunto particular, de acordo com regras formuladas por espe-

cialistas humanos em determinada área, com o objetivo de auxiliar os não-especialistas na resolução de problemas. (T-498)

Expertise – *perícia*. (V-751)

Expiration date – *data de expiração; data de vencimento*.

(1) Data, a partir da qual, os dados contidos em um arquivo podem ser liberados ou têm a proteção expirada. (R-423)

(2) Na UseNet, a data em que um artigo de um grupo de discussão (*newsgroup*) é definido para expirar, de modo a liberar espaço em disco para outros artigos a serem recebidos.

Explorer

O equivalente do Microsoft Windows 95 para o *File Manager* (Gerenciador de Arquivos), em formatos Windows mais antigos, usado para explorar diretórios, arquivos, e menus. (W-17)

Exponent – *expoente*.

É o numeral ou par de numerais que indica em que potência a base está elevada. (V-688)

Exponentiation – *exponenciação, potenciação*.

Elevação de um número a seu expoente. (I-199)

Export – *exportar*.

(1) Transferir informações de um sistema de programa para outro. (U-317)

(2) Gravar dados em um formato que possa ser lido por outro programa.

Express horizontal – *expressão horizontal*. (V-13)

Expression – *expressão*.

Qualquer símbolo representando uma variável ou um grupo de símbolos representando um grupo de variáveis combinados segundo uma série de regras e definições. (V-232)

Expression Raising

Um tipo de otimização. (W-91)

Extend precision floating point – *ponto flutuante de precisão estendida*.

Um recurso que permite que as funções com operandos em ponto flutuante sejam acrescidas de 112 bits para aumentar a precisão na aritmética em ponto flutuante. (T-204)

Extend storage – *armazenamento estendido*. (F-156a)

Extended – *estendido*. (H-753)

Extended ASCII – *caracteres ASCII estendidos*. Possuem código com numeração acima de 127, ou seja, caracteres que normalmente não podem ser acessados diretamente pelo teclado do computador. (R-239)

EXtended Configuration (XC) – *Configuração Estendida*.

Configuração de um sistema aumentada para otimização dos serviços. (V-524)

Extended Control (EC) mode PSW – *PSW de modo de Controle Estendido*.

Em computadores IBM System/370, forma de PSW (*Program Status World*) que implica memória virtual. (K-187)

Extended control program support – *suporte de programa de controle estendido*.

Programa que auxilia o controle das extensões do sistema. (V-332)

Extended Data Out RAM (EDO RAM) – *RAM com Saída Estendida de Dados*.

A sucessora da DRAM (*Dynamic Random-Access Memory*). É um tipo de RAM capaz de trabalhar com velocidades de aproximadamente 50 MHz, que armazena os últimos dados requisitados na memória *cache* depois que os libera. Superada pela SDRAM. (W-19)

Extended Industry Standard Architecture (EISA) – *Arquitetura de Padrão Industrial Estendida*.

Padrão usado pelos computadores para fabricação das vias de dados e endereços de sistemas de computador. (Ver: EISA). (V-499)

Extended machine – *máquina estendida*.

É a máquina que utiliza memória virtual. (D-222)

Extended memory – *memória estendida*.

Tipo de memória que proporciona uma extensão direta para o total da memória convencional do sistema. Para utilizar a memória estendida, o microprocessador do computador precisa funcionar num modo operacional especial chamado modo protegido. O MS-DOS não foi idealizado para usar o modo protegido. O Windows utiliza memória estendida quando é executado no modo padrão e no 386 ou superiores. Para utilizar essa memória, eficientemente, instala-se o controlador de dispositivo HIMEM.SYS no arquivo CONFIG.SYS. Também conhecida com memória XMS (*EXtended Memory Standard*). (R-153)

Extended memory mapped – *memória estendida mapeada*.

O mapeamento da memória estendida para endereçamento. (H-128)

EXtended Memory Specification (XMS) – *Especificação de Memória Estendida*.

Um padrão para acesso à área *Himen* e memória estendida. Introduzida com o Microsoft Windows 2.1, ela necessitava de um driver XMS (*EXtended Memory Standard*) e também do HIMEM.SYS do Windows ou aqueles encontrados na maior parte das versões do 386MAX e *QEMM*. (Ver: Himen area). (J-233)

Extension – *extensão*.

(1) Conjunto de caracteres acrescentados ao nome do arquivo e separados por um ponto, com comprimento máximo de três caracteres, com finalidade de ampliar ou esclarecer o seu significado. (U-833)

(2) Um equipamento adicional numa mesma linha, colocado em localização diferente da estação. (V-78).

Extensive batch – *lote extenso*.

Diz-se quando há grande volume de dados para serem processados em lote. (T-527)

Extent – *extensão*.

(1) Um espaço contínuo em um dispositivo de armazenagem de acesso direto, reservado para um conjunto particular de dados.

(2) Uma fração contínua de um volume. (V-235)

Extern – *referência externa*.

(Ver: External Reference). (T-198)

External – *externo*.

Pertinente à referência externa. (Ver: External Reference). (E-40)

External battery connector – *conector de bateria externa*. (T-420)

External cache – *cache externo*.

(1) Memória rápida fora do microprocessador.

(2) Consiste em agilizar operações do microcomputador fora da memória RAM. (T-481)

External cache controller – *controlador externo da memória cache*. (U-800)

External device – *dispositivo externo*.

Dispositivo subsidiário ou periférico de compu-

tador; normalmente trata-se de um terminal ou qualquer outro dispositivo remoto. Geralmente referencia-se a um dispositivo remoto por meio de um comando ou instrução binária. **(T-24)**

External documentation – *documentação externa*.

Mais comumente chamada de função-biblioteca, função essa existente em determinada linguagem. **(D-45)**

External fragmentation – *fragmentação externa*. Fragmentação de blocos para aproveitamento máximo da CPU, ou seja, a fragmentação ajuda o sistema operacional a não perder memória ociosa. **(D-256)**

External function (XCFN) – *função externa*.

(1) Um segmento de código externo que retorna um valor depois de ser executado. **(F-158a)**

(2) Na programação em Hypertalk, uma função de programa (criada em outra linguagem) externa ao Hypertalk, mas que retorna valores ao programa.

External interruption – *interrupção externa*.

Interrupção do sistema operacional causada por fatores externos. **(V-327)**

External keyboard – *teclado externo*. **(J-489)**

External monitor – *monitor externo*. **(J-489)**

External object – *objeto externo*.

São comandos predeterminados pela linguagem em uso que não dependem do programa que está sendo desenvolvido. São elementos da linguagem que transmitem instruções ao computador em qualquer programa criado. **(J-477)**

External paging device – *dispositivo externo de paginação*.

Dispositivo de armazenamento utilizado para conter programas aplicativos em sistemas de memória virtual. **(K-180)**

External procedure – *procedure externa*.

(1) Uma *procedure* que não está contida em qualquer outra *procedure*.

(2) Em programação FORTRAN, um subprograma *procedure* ou uma *procedure* definida por meios que não sejam declarações FORTRAN. **(T-67)**

External processor – *processador externo*. **(E-40)**

External reference – *referência externa*.

(1) Uma referência a uma variável ou item que não

é definido no corpo do programa (segmento de sub-rotina).

(2) Referência feita por um módulo-objeto a um logicial que não faz parte desse módulo-objeto. **(K-164)**

External Symbol Dictionary (ESD) – *Dicionário de Símbolo Externo*.

Tabela de referências externas não resolvidas, colocada pelo compilador no início do módulo-objeto. **(K-164)**

External system (external program parameter) – *sistema externo (parâmetro de programa externo)*.

Num sistema de computador, um parâmetro que deve ser considerado como limite durante a chamada de um programa. **(T-636)**

External-level – *nível externo*. **(J-510)**

Extract – *extrair*.

(1) Retirar ou copiar sistematicamente elementos de um grupo maior, obedecendo a alguma regra de seleção ou extração.

(2) Na programação, extrair significa obter um conjunto de caracteres a partir do outro, usando uma máscara para determinar os caracteres que serão removidos e os que permanecerão. **(B-152)**

(3) Descompactar ou decodificar um arquivo compactado ou codificado.

Extraction – *extração*. **(V-16)**

Processo que consiste na descompactação ou decodificação de um arquivo compactado ou codificado.

Extraneous interrupt – *interrupção estranha*.

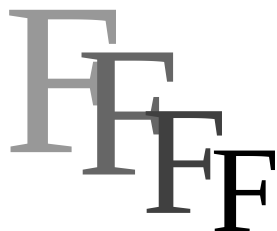
Uma interrupção não esperada. **(P-123)**

Extranet

Uma extensão da Intranet, baseia-se na cessão de uma parte da Intranet corporativa para a conexão de clientes, representantes e/ou parceiros externos, que podem ter acesso externo à sua informação por meio de senha. É, na verdade, uma conexão da Intranet com a Internet. **(W-75)**

E-Zine

Abreviatura para *Electronic Magazine* (revista eletrônica); é o nome para um *site* da Web que é moldado sobre uma revista impressa, ou para uma revista que se encontra disponível (na Internet) somente *on-line* ou por meio de *e-mail*. **(W-1)**



F

Caractere alfanumérico. Representa o algarismo 15 no sistema hexadecimal. **(T-141)**

F/X

Tipos de gráficos, imagens e efeitos especiais de última geração, utilizados na edição de imagens em computadores, e na constituição de jogos eletrônicos. **(B-217)**

F1-help

Tecla especial que traz explicações. **(D-701)**

F10-continue

Tecla especial que continua a atividade corrente. **(D-701)**

F2-preview

Tecla especial que salva o arquivo corrente. **(D-701)**

F3-change dir

Tecla especial que muda o diretório corrente ou *drive*. **(D-701)**

F4-redraw

Tecla especial que redesenha o desenho corrente. **(D-701)**

F5-mouse

Tecla especial que muda a velocidade do mouse. **(D-701)**

F6-choices

Tecla especial que escolhe novas determinações de uma lista de opções. **(D-701)**

F7-save

Tecla especial que salva o desenho corrente como um arquivo *Draw Partner* a partir de qualquer menu. **(D-701)**

F8-options

Tecla especial que muda as opções enquanto cria um objeto ou edita um texto, e então retorna para a área desenhada. **(D-701)**



FABS (Float ABSolute) – “absoluto flutuante”.

Função que retorna o valor absoluto de um número de ponto flutuante, em C. **(Q-31)**

Face – face.

A face do cartão na qual se encontram impressas as informações nele contidas. **(T-5)**

Facility – recurso, facilidade, estrutura, capacidade.

(1) Capacidade operacional ou um meio de prover facilidades ou recursos.

(2) Serviço prestado por um sistema operacional com um propósito particular como, por exemplo, um recurso de reiniciar um serviço a partir de um ponto de teste.

(3) Refere-se a vários tipos de dispositivos. **(T-582)**

Facility to debug – recurso de depuração. **(I-336)**

Facsimile – fac-símile.

(1) Sistema de transmissão de imagens. A imagem é explorada no transmissor, reconstruída na estação receptora e impressa num determinado tipo de papel especial.

(2) Máquina que transmite cópias de documentos ou outros dados por meio de linhas telefônicas. **(T-775)**

Factor – fator.

(1) Número pelo qual outro número ou números é ou são multiplicado(s) de modo a ter(em) o seu valor alterado para uma quantidade desejada.

(2) Número que é divisor integral de outro número. Por exemplo: 2,3 e 6 são fatores de 12. **(R-50)**

Factory default – padrão de fábrica.

São definições selecionadas para a impressora na fábrica. Essas definições permanecem em uso até que o usuário as altere. **(N-235)**

Factory output – produção de fábrica. **(E-278)**

Factory setting – configuração de fábrica. **(K-139)**

Fail – *falha*.

Algum tipo de problema com software ou com hardware. (U-627)

Fail-safe-circuitry – *circuito a salvo de falhas*.

Circuito responsável pela recuperação dos erros de comunicação. (R-363)

Failure – *fracasso, falha*.

O término da capacidade de uma unidade funcional de executar as funções para a qual foi projetada. Um fracasso normalmente é decorrente de uma falha. Contrasta com *error, fault, mistake*. (V-235)

Fairness – *imparcialidade*.

Uma propriedade de um sistema simultâneo. Se um sistema é imparcial, todos os processos são servidos igualmente. Nenhum processo tem acesso preferencial a semáforos (*semaphores*) e, em particular, nenhum processo pode ser bloqueado para que outro tenha acesso preferencial a um recurso de que ambos necessitem. (W-169)

Fallback – *emergência; recuar*.

(1) Situação de emergência ocorrida no processamento exigindo o uso de funções especiais, quer de computador quer manuais, como substitutos totais ou parciais do sistema que apresenta mau funcionamento. (V-137)

(2) Nos modems, o processo de diminuir a taxa de transferência de dados para permitir a comunicação com um modem mais antigo ou por uma linha suja.

False information – *informação falsa*.

Resultados fornecidos pelo computador que não estão corretos e o usuário não percebe. (U-499)

Family API – *família API (Application Program Interface)*.

É um subgrupo das funções do OS/2 API que tem contrapartes diretas nas funções suportadas pelo MS/DOS, versão 2.0 ou posteriores, e nos serviços de IBM-PC ROM BIOS. (N-89)

Fan – *ventilador, leque*.

Dispositivo que circula ar para refrigeração. Também pode ser uma distribuição de itens de dados ou dispositivos. (F-43)

Fan-out – *leque de saída*.

O número de circuitos que podem ser supridos com sinais de entrada vindos de um terminal de saída de outro circuito ou dispositivo. (S-274)

Fancy font – *fonte de detalhamento*. (I-382)

Fancy word – *palavra de detalhamento*. (I-382)

Fanfold (paper) – *formulário contínuo*.

Um papel de impressão com orifícios de arrasto em ambas as margens, cuja finalidade é permitir sua movimentação pelo mecanismo de tração da impressora, página por página, numa sequência contínua. (G-81-B)

FAQ (Frequently Asked Questions) – *Perguntas Feitas com Frequência*.

Documento *on-line* que responde às perguntas mais freqüentes em grupos de discussão UseNet, postado em intervalos regulares e arquivado em diversos *sites*. É uma lista de perguntas relativas às dúvidas mais comuns sobre determinado assunto, acompanhada de respostas fornecidas por usuários mais antigos ou experientes, ou pelo responsável por determinado produto (software, hardware, serviços etc.). Serve como um miniarquivo de ajuda. Todo grupo de discussão tem pelo menos um FAQ. (W-1)

FASST

Desenvolvido pela Western Digital and Columbia Data Products, é uma especificação de software que permite desenvolver facilmente interface entre dispositivos de hardware e um SCSI. (N-30)

Fast – *rápido*.

Acesso rápido a um comando. (V-743)

Fast SCSI2 – *SCSI2 rápido*.

Equipamento que usa padrão de interface para dispositivo periférico SCSI. (T-481)

Fast video board – *aceleradora de placa de vídeo*.

Dispositivo que promove aceleração da transmissão de dados do processador para o monitor. (V-349)

Fast-access – *acesso rápido*.

Num sistema de computador, é a memória principal interna que apresenta o tempo de acesso mais reduzido. (G-249)

Fast-access storage – *armazenamento (memória) de acesso rápido*.

(1) Tipo de memória em que os dados podem ser armazenados e recuperados com grande rapidez.

(2) A seção especial de um dispositivo de armazenamento no qual os dados podem ser obtidos mais rapidamente que o normal. (T-641)

Fast-load option – opção de carga rápida de programas. (K-3)

Fastback

Programa usado para facilitar o uso do micro-computador. (S-17)

FASTOPEN

No DOS, um comando que mantém as informações do diretório na memória, a fim de que o DOS consiga localizar e acessar rapidamente os arquivos utilizados com mais frequência. (E-180)

FAT (File Allocation Table) – tabela de alocação de arquivo.

Aloca o espaço em disco para os arquivos. No caso de criação de um novo arquivo ou revisão de um já existente, o DOS recusa as entradas do FAT de acordo com a localização do arquivo no disco. (V-70)

FAT32 Tabela de Alocação de Arquivos 32.

Um aperfeiçoamento da antiga tabela de alocação de arquivos (FAT16) no Windows 95, e também presente no Windows 98. A FAT32 aumenta para 32 o número de bits usados para endereçar agrupamentos de partições e os torna menores. A FAT32 funciona com discos rígidos de até 2 terabytes (2.048GB), que são mil vezes maiores que o limite anterior de 2GB do Windows 95. FAT32 também aumenta muito o número de agrupamentos de partições em um *drive* lógico e provê maior eficiência de armazenamento. Versões de Windows 95 anteriores à FAT32 têm muito espaço inativo causado pela alocação de uma grande quantidade de espaço em disco, até mesmo para os arquivos menores. (W-17)

Fatal error – erro fatal.

Erro detectável que impossibilita a execução ou a continuidade de um programa ou aplicativo. (R-257)

Fault – falha.

(1) Problemas físicos, como uma conexão solta, que impedem um sistema ou dispositivo de funcionar como deveria. As falhas podem ser permanentes (fios soltos) ou intermitentes (conexões que às vezes não funcionam e, outras vezes, sim). Alguns softwares, como o NetWare, por exemplo, têm um sistema tolerante a falhas, SFT (*System Fault Tolerant*). (U-624)

(2) Qualquer condição física que comprove mau funcionamento de um componente do circuito. (R-39)

Fault-mode addressing – modo de falta de endereçamento.

Quando se apaga um arquivo apenas se tira a sua marca de endereço, podendo ser recuperado se não se gravar nada em cima. (D-104)

Fault-tolerance – tolerância a falhas.

Um sistema projetado para continuar funcionando de maneira confiável apesar das falhas, defeitos de hardware ou erros de software que possam produzir. Os sistemas tolerantes a falhas conseguem detectar falhas em seus circuitos e tem capacidade de corrigi-las. (T-578)

Favored execution – execução preferencial. (I-337)

Favourite – Favorito.

Uma ligação (*link*) estabelecida pelo usuário a uma página de rede particular. O URL é armazenado, o que permite ao usuário, com apenas um clique no *Favourites* (Favoritos), recuperar essa página de rede automaticamente. (W-1)

Fax – fac-símile.

Abreviatura de fac-símile; a transmissão de textos ou gráficos por linhas telefônicas em formato digital. (U-311)

Fax (fac simile) system – sistema fac-símile (*sistema de transmissão de imagens*).

A imagem é explorada no transmissor, reconstruída na estação receptora e impressa num determinado tipo de papel especial. Permite transmitir fotos, mapas etc. (V-155)

Fax board – placa de fax.

Circuito de impressora para computadores pessoais que permite ao sistema enviar e receber textos e dados gráficos mediante linhas telefônicas. (N-31)

Fax machine – máquina fac-símile.

Máquina que transmite cópias de documentos por linhas telefônicas. (T-319)

Fax modem – modulador/demodulador de fac-símile.

Sistema capaz de transmitir imagens por meio de um dispositivo que modula e demodula sinais transmitidos por equipamentos e redes de comunicação. A imagem é explorada no transmissor, reconstruída na estação receptora e duplicada em determinado arquivo já predefinido. (J-158)

Fax modem card – *cartão de fax modem*.

Placa de dispositivo que permite ao computador que ele possa enviar documentos como se tivesse um equipamento de fax (fac-símile) como periférico. Também permite que o computador se comunique com outros. A emissão/recepção de documentos e a comunicação entre os computadores é feita através da linha telefônica. **(R-134)**

Fax server – *servidor de fax*.

Nas redes locais, um microcomputador ou equipamento especializado que forneça recursos de fax a todas as estações da rede. **(C-65)**

Fax/data modem – *modem de fax e dados*.

Equipamento que modula e demodula mensagens de fax ou dados. **(T-456)**

FCB (File Control Block) – *bloco de controle de arquivos*.

Pequeno bloco de memória designada temporariamente por alguns sistemas operacionais para guardar informações sobre um arquivo que tenha sido aberto para uso. **(F-107)**

FCC (Federal Communications Commission) – *Comissão Federal de Comunicações*.

Comitê formado por 7 membros que têm por função regular todos os sistemas de comunicações elétricas entre os estados (nos Estados Unidos), bem como os sistemas de comunicação com os outros países. **(T-42)**

FCLOSE

É uma função da linguagem C que fecha um fluxo. **(N-266)**

FD (File Description) – *Descrição de Arquivo*. **(D-528)**

FDDI (Fiber Distributed Data Interface) – *Interface de Dados Distribuídos por Fibra*.

(Ver: Fiber Distributed Data Interface). **(T-477)**

Fdisk

Programa que permite a criação e alteração de partições DOS. **(H-616)**

FDM (Frequency Division Multiplexing) – *Multiplicação de Divisão de Frequência*.

(Ver: Frequency Division Multiplexing). **(B-222)**

Feasibility study – *estudo de viabilidade*.

(1) Um estudo preliminar técnico-econômico destinado a atingir a máxima eficácia de um sistema

de computador, que apresenta várias vantagens do seguinte tipo: custo, melhor informação, maior rapidez, melhores possibilidades de decisão etc.

(2) Estudo realizado anteriormente a um projeto de desenvolvimento para estabelecer se o sistema proposto é factível e servirá para a finalidade a que se propõe. Esses estudos podem ser simplesmente teóricos ou podem compreender a construção de sistemas experimentais ou protótipos. **(T-614)**

Feasible – *viável*. **(V-11)**

Feasible computation – *computação viável*. **(E-277)**

Feathering – *ajuste vertical fino*.

O acréscimo uniforme de espaço entre as linhas de uma página ou coluna para forçar o alinhamento vertical. **(A-36)**

Feature – *recurso, característica*.

(1) Especificação de funcionamento própria de um dispositivo ou equipamento.

(2) Recurso adicional que otimiza o funcionamento de um sistema. **(V-248)**

Feature extraction – *extração de características*.

Também chamada de *Feature Analysis* (análise de características). A seleção dos aspectos mais significativos de uma imagem de computador para servir como base de comparação de padrões e no reconhecimento de imagens. **(E-1)**

Fee – *taxa, pagamento*.

Taxa cobrada ou contabilizada pelo tempo de uso de terminal de processamento. **(V-628)**

Feedback – *realimentação, retroação, retorno*.

(1) Retorno ao computador de parte da saída de uma máquina, processamento ou sistema, como entrada para outra fase, especialmente com fins de controle ou autocorreção. **(F-48)**

(2) Um *loop* que automaticamente retorna a informação ao seu ponto de partida. **(V-259)**

Feeder – *alimentador*.

Um dispositivo capaz de alimentar a máquina com o material de que ela necessita para operar. **(V-259)**
(Ver: Automatic Document Feeder). **(T-15)**

Femtosecond

É uma unidade de medida de tempo onde 1015 femtosegundos correspondem a 1 segundo. **(N-31)**

FEOF (Flush End Of File) – *Fluxo de Fim do Arquivo.*

Função em C com a mesma função da função *EOF* em outras linguagens. (Q-42)

Ferrite core – *núcleo de ferrite.*

Pequeno anel de material ferromagnético com a capacidade de ser magnetizado instantaneamente ao receber uma carga eletromagnética. Essa carga é retida no anel até que seu estado seja mudado ao receber uma outra carga de sinal contrário. (T-643)

FERROR (Flush ERROR) – *Erro no Fluxo.*

Comando que verifica o fluxo de uma indicação de erro num arquivo criado pelo C. (Q-42)

FET (Field Effect Transistor) – *Transistor de Efeito de Campo.*

(1) Dispositivo em material semicondutor que possui três terminais: fonte, porta e saída.

(2) A corrente passa por uma condução bastante estreita, por um canal, entre a saída e a fonte, que pode diminuir a potência do canal de condutores de carga. Em um FET de união, o canal forma parte de uma estrutura. No MOSFET, a porta se encontra nas regiões da fonte e da saída e o canal é formado quando se aplica uma voltagem na porta. (G-218)

FETCH – *busca, recuperação; buscar, recuperar.*

(1) Localizar e carregar determinada quantidade de dados procedentes da memória principal.

(2) Localizar e retirar da memória principal, para transferência, os dados que necessita o programa com problema. (E-187)

(3) Comando para obter uma determinada quantidade de dados de um local de armazenamento. Contrasta com *STORE*. (R-43)

Fetch cycle – *ciclo de recuperação.*

Eventos que recuperam da memória a próxima instrução a ser executada (depositando o conteúdo do contador de programa no barramento de endereço). (M-97)

Fetch routine – *rotina de busca, de recuperação.*
O processo de leitura de uma instrução ou elementos de dados na memória, e sua colocação em um registrador. (F-114)

Fetches – *procurado.*

Termo utilizado para processo de busca e cópia de uma instrução de programa da memória RAM para um registrador da CPU. (V-691)

Few – *poucos.* (H-614)

FFLUSH

Função em C que opera sobre gravações em arquivos do conteúdo do *buffer* de memória. (Q-37)

FGETC (Flush GET Character) – *obter caractere de um fluxo.*

Função em C que lê um caractere de um fluxo de dados em um arquivo. (Q-75)

FGETPOS (Flush GET POSition) – *obter posição de um fluxo.*

Função em C que armazena numa variável o ponteiro de um fluxo de um arquivo. (Q-41)

FGETS

É uma função da linguagem C que obtém um *string* de fluxo. (N-268)

Fiber Distributed Data Interface (FDDI) – *Interface de Dados Distribuídos por Fibra.*

(1) Norma para redes locais de fibra óptica de alta velocidade desenvolvida pelo ANSI.

(2) Uma interface de fibra óptica que permite que dados percorram longas distâncias sem perda de sinal e com alta velocidade. Muito superior ao fio de cobre para manter a integridade de dados, a FDDI é freqüentemente usada para a conexão entre a Internet e outras redes devido às suas propriedades superiores. (W-100)

Fiber optics – *fibra óptica.*

Meio de transmissão constituído de um núcleo de fibra de vidro revestido por uma camada de índice de reflexão maior que a do núcleo. Por meio desse núcleo, feixes de luz são transmitidos e modulados com a informação. São imunes às radiações eletromagnéticas. (U-223)

Fiber optic cable – *cabo de fibra óptica.*

Cabo que utiliza os recursos de fibra óptica. (Ver: *Fiber optics*). (B-198)

Fiberglass – *fibra de vidro.*

Material isolante para impedir contato elétrico entre as partes. (P-117)

Fibonacci sequence – *seqüência de Fibonacci.* (E-294)

Field – *campo.*

Uma área determinada em um arquivo reservada para o armazenamento de informações. O campo pode ser de tamanho fixo ou variável. Em trabalhos científicos, geralmente usa-se campo de tamanho fixo, pois geralmente o número de dígitos significativos de resposta é conhecido. (V-190)

Field length – *comprimento de campo, tamanho de arquivo.*

Número de caracteres que um campo pode conter. (K-17)

Field level – *nível de campo.*

Área de distribuição de força e energia, provocada por fontes magnéticas ou de energia elétrica. (L-112)

Fielddata code – *código militar de dados.*

Código militar de tipo normalmente usado para a transmissão de dados. (E-570)

Fields of format paragraph – *campos de formatação de parágrafos.* (I-373)

Fields of the library autosort – *campos da ordenação de biblioteca.* (I-378)

FIFO (First In First Out) – *Primeiro a Entrar, Primeiro a Sair.*

(Ver: First In First Out). (V-75)

FIFO structure – *estrutura FIFO.*

Estrutura, método de armazenamento em que o primeiro item armazenado é o primeiro a ser lido. (K-88)

Fifth-generation computer – *computador de quinta geração.*

Geração de computadores que utiliza circuitos com escalas de integração muito grandes. (E-468)

Figurative constant – *constante figurativa.*

(1) Um nome de dados reservado para especificar constantes numa linguagem de programação específica.

(2) Em programação COBOL, palavra reservada para representar um valor numérico, um caractere ou uma série de valores ou caracteres repetitivos. A palavra pode ser escrita num programa em COBOL para representar os valores ou os caracteres, sem estar definida na divisão de dados (*Data Division*).

(3) Termo depreciativo de : *Literal.* (T-157)

Figure – *caractere especial.*

Caractere não-alfabético. (J-345)

Figure shift – *mudança para números ou caracteres especiais.*

Mudança física produzida numa teleimpressora que permite imprimir números, símbolos e caracteres que correspondem à posição de maiúscula no teclado. (E-571)

File – *arquivo.*

(1) Coleção organizada de informações preparada para ser usada com alguma finalidade. Os registros em um arquivo podem ser sequenciais ou não, dependendo das necessidades de sua utilização.

(2) Uma coleção de registros tratada como uma unidade.

(3) Unidade principal de dados físicos dispostos, formada por um conjunto de registros físicos dispostos em formatos prescritos e descrita pela informação de controle à qual o sistema tem acesso. (V-82)

File access mode – *modo de acesso a arquivo.*

Em VM/370, um modo que determina se um arquivo pode ser usado para leitura ou gravação ou leitura e gravação. (V-70)

File access method – *método de acesso a arquivo.*

Modo que determina se o arquivo pode ser usado para leitura ou leitura e gravação. (T-641)

File address – *endereço do arquivo.*

Posição da memória onde se encontra um arquivo. (U-375)

File addressing – *endereçamento de arquivos.*

Um registro de dados ou de arquivos que dispõe de uma chave que identifica, de maneira exclusiva, tais dados. (E-222)

File Allocation Table (FAT) – *Tabela de Alocação de Arquivos.*

A tabela de colocação de arquivos (FAT) aloca o espaço em disco para os arquivos. No caso de criação de um novo arquivo ou de revisão de um já existente, o DOS revisa as entradas da FAT de acordo com a localização do arquivo no disco. Sob o DOS (versão 1.0 e 1.1), a FAT é armazenada na trilha 0, setor 2, ou seja (0:2) e é duplicada no setor 3 (0:3) ; sob o DOS (versão 2.0), existe alguma variação no caso do comprimento dos registros, porém o princípio de atuação da FAT é o mesmo das versões anteriores. (T-93)

File attribute – *atributo de arquivo.*

Qualquer um dos atributos que definem a característica de um arquivo. (R-386)

File backup – *arquivo de recuperação.*

Uma cópia completa ou parcial de um arquivo, originária de uma posterior reconstituição. (B-190)

File batch – *lote de arquivos.*

Conjunto de arquivos reunidos que deverão ter a mesma característica dos dados. (V-403)

File buffer – *“amortecedor” de arquivos, buffer de arquivos.*

Área de armazenamento temporário de arquivos à espera de processamento. (K-82)

File caching

Memória auxiliar que aumenta a performance do microcomputador na gravação e leitura de arquivos. Permite ao arquivo servidor armazenar arquivos muito utilizados. (T-244)

File compression – *compactação de arquivos.*

Conjunto reduzido de registros tratados como unidade. (V-742)

File control – *controle de arquivos.*

Em programação COBOL, o nome de cabeçalho de um parágrafo da divisão de meio (de características físicas) *environment division*, em que são denominados os arquivos de dados correspondentes a determinados programas-fonte que são atribuídos a dispositivos específicos de entrada/saída. (T-160)

File Control Block (FCB) – *Bloco de Controle de Arquivos.*

Um bloco definindo um segmento de dados usado para controlar a entrada/saída em discos. O FCB mantém informações descritivas sobre o arquivo e seus registros. (T-87)

File conversion – *conversão de arquivos.*

Arquivo que converte uma imagem capturada em informações para que o computador possa reconstituí-la. (O-74)

File data – *dados de arquivos.*

Uma coleção de registros de dados organizados de uma maneira específica. Por exemplo, um arquivo de pagamento (um registro para cada empregado mostrando seu salário, deduções etc.), ou um arquivo de estoque (um registro para cada item estocado, mostrando o custo, o preço de venda, número de peças em estoque etc.). (H-325)

File description – *descrição de arquivo.*

(1) A parte do arquivo na qual estão as descrições dos registros e dos campos.

(2) Em programação COBOL, uma entrada na seção de arquivo da divisão de dados (*Data*

Division) que fornece informações sobre a identificação e estrutura física do arquivo.

(3) Especificação do arranjo dos campos dentro do registro e dos registros dentro do arquivo. (T-160)

File directory – *diretório de arquivo.*

Índice que é utilizado pelo programa de controle para localizar um ou mais blocos de dados sequenciais (membros), armazenados em posições separadas, de um conjunto de dados particionados em um armazenamento de acesso direto. (R-385)

File editor – *editor de arquivos.* (V-581)

File exit – *saída de arquivo.*

Saída de uma coleção de registros tratada como uma unidade. (J-92)

File export – *exportação de arquivos.*

Processo utilizado quando se quer aproveitar um arquivo criado por um aplicativo em outro com características diferentes. (U-680)

File find – *arquivo encontrado.*

Arquivo encontrado após uma procura em disco ou em memória. (I-380)

File format – *formato de arquivos.*

(1) Os padrões e as estruturas que um programa utiliza para armazenar dados em um disco. Poucos programas gravam seus dados no formato ASCII; a maioria usa um formato de arquivo próprio, que outros programas não conseguem ler diretamente. Por exemplo, o MS Word não lê os arquivos criados com o Word Perfect, e vice-versa. O uso de formatos de arquivos próprios é parte da estratégia de marketing. Ao mesmo tempo eles permitem que os programadores incorporem ao software recursos especiais que os formatos padronizados não permitiriam. (E-157)

(2) O formato em que o arquivo se apresenta, podendo ser texto, gráfico, banco de dados, planilhas, imagens, sons, vídeo etc. (R-171)

File found – *rastreador de arquivos.*

Programa que tem a função básica de rastrear arquivos determinados pelo usuário. (V-561)

File handle – *manipulação de arquivos.*

(1) Símbolo que o sistema usa para se referir a um arquivo aberto ou, em certos casos, a um dispositivo.

(2) Parâmetro de redes que define o número de arquivos que podem ser manipulados de uma só vez num processamento de dados. (U-135)

File held – *arquivo preso. (I-350)*

FILE LINK

Comando utilizado para transferir arquivos entre dois computadores conectados por suas portas de comunicação seriais. **(U-723)**

File Locator – *localizador de arquivos.*

Software utilizado para procurar determinado arquivo em um Winchester ou outro meio magnético de armazenamento de dados. **(T-299)**

File maintenance – *manutenção de arquivos, atualização de arquivos.*

Conjunto de atividades e procedimentos destinados a manter atualizado um arquivo pela incorporação, modificação ou supressão de dados. A principal diferença entre a manutenção e a atualização de arquivos é que o primeiro é geralmente utilizado para reorganização periódica do arquivo, a fim de aproveitar os espaços em branco que permanecem vazios em consequência de supressões de dados. **(E-217)**

File management – *gerenciamento de arquivos.*

(1) Função principal do programa de controle de comunicação que administra o uso do arquivo de dados por programas. **(R-164)**

(2) Programa que controla a ordem de todos os arquivos dentro de uma unidade de armazenamento. **(V-529)**

File manager – *gerenciador de arquivos.*

(1) Aplicativo que fornece uma forma gráfica de organizar arquivos e diretórios. O gerenciador de arquivos permite movimentação e cópia de arquivos, inicialização de aplicativos, conexão de unidades da rede e manutenção de discos. **(R-214)**

(2) Organizador de dados do computador. **(V-666)**

File manipulation – *manipulação de arquivos. (U-329)*

File mapping – *mapeamento de arquivos.*

Processo de descrição da localização, extensão e títulos dos arquivos. **(R-136)**

File menu – *opções de arquivo.*

Permite a execução, bem como a escolha dos comandos. **(V-666)**

File migration – *migração de arquivo.*

A transferência de arquivos de um alto nível de armazenamento hierárquico, com um disco rígido

servidor (terminal), para um baixo nível, como uma fita magnética ou disco óptico. **(O-90)**

File name – *nome de arquivo.*

(1) Nome atribuído a um conjunto de dados de entrada ou de saída.

(2) Um nome declarado para um arquivo. **(V-110)**

(3) A série de letras e símbolos válidos que identifica um arquivo e o distingue de todos os outros arquivos de um determinado diretório do disco. **(F-29)**

File pointer – *indicador de arquivo.*

Valor mantido internamente pelo OS/2 para cada arquivo de manivela, o que determina o ponto inicial para a próxima operação de leitura ou escrita associada com essa manivela. **(N-90)**

File pool – *concentração de arquivos.*

Conjunto de arquivos reunidos que serão utilizados por um mesmo programa aplicativo. **(V-547)**

File protected – *com proteção de arquivo.*

(1) Arquivo que necessita de um código especial para ser acessado.

(2) Um arquivo que não pode ser excluído fisicamente pelo sistema operacional. **(I-321)**

File recovery – *recuperação de arquivo.*

O retorno de um arquivo ao seu estado original por meio da utilização de dados que estavam sendo armazenados em outro arquivo. É a recuperação do arquivo original. **(H-325)**

File residence – *arquivo residente. (329-A)*

File section – *seção de arquivo.*

Em programação COBOL, uma seção da divisão de dados (*Data Division*) que contém descrições de todos os dados ou arquivos armazenados externamente e utilizados pelo programa. Tais informações são fornecidas por meio de uma ou mais entradas de descrição de arquivo. **(T-160)**

File security – *segurança de arquivos.*

Conjunto de medidas que devem ser tomadas para assegurar a proteção física de suportes da informação, sua coerência e confiabilidade. **(S-288)**

File server – *servidor de arquivos.*

Todo equipamento em uma rede de computadores onde está sendo executado um software servidor de arquivos, que gerencia todos os aplicativos existentes neste equipamento, fazendo uma distribuição de recursos para as estações conectadas a

essa rede. Ao contrário do servidor de disco que aparece para os usuários como uma unidade de disco remota, o servidor de arquivos é um dispositivo sofisticado que guarda os arquivos e, principalmente, cuida de seu gerenciamento e da sua organização conforme os usuários da rede requisitam arquivos e os modificam. (U-74)

File server boot – *servidor de arquivos superior*. Nas redes locais, um computador que fornece aos usuários da rede o acesso a arquivos compartilhados. (C-127)

File server machine – *hardware servidor de arquivos*.

Equipamento estruturado para funcionar como servidor de arquivos. (K-4)

File server memory – *memória do servidor de arquivos*.

Fonte dos softwares e arquivos de uma LAN. (B-166)

File server security – *segurança do servidor de arquivos*.

Usado para garantir a segurança dos dados do servidor de arquivos. (C-143)

File server software – *software do servidor de arquivos*.

Programa de armazenamento de arquivos em uma rede local que pode ser acessado por todos os usuários da rede. O servidor de arquivos é um dispositivo sofisticado que guarda os arquivos e, principalmente, cuida de seu gerenciamento e de sua organização, conforme os usuários da rede requisitam arquivos e os modificam. (C-126)

File sharing – *arquivo compartilhado*.

Relativo a arquivos armazenados em um computador central requisitados, consultados e modificados por mais de uma pessoa. (U-15)

File shuffle – *arquivo escondido, arrastado*. (B-207)

File size – *comprimento de arquivo, tamanho de arquivo*.

O comprimento de um arquivo é geralmente definido em bytes. Um arquivo de computador armazenado em disco tem, na realidade, dois tamanhos – o tamanho lógico e o tamanho físico. O tamanho lógico do arquivo corresponde ao seu tamanho real, ou seja, o número de bytes que ele contém. O tamanho físico se refere à quantidade de espaço

alocada ao arquivo do disco. Como a alocação de espaço aos arquivos é feita em blocos de bytes, é possível que os últimos caracteres de um arquivo não preencham completamente o bloco (unidade de alocação) reservado para eles. Quando isso ocorre, o tamanho físico é maior do que o tamanho lógico do arquivo. Esta distinção ajuda a explicar por que, algumas vezes, as aplicações e o sistema operacional registram tamanhos diferentes para um mesmo arquivo. (T-641)

File specification – *especificação de arquivo*.

Descreve a localização física do arquivo, bem como o nome e o tipo do arquivo, identificando também o conteúdo do arquivo. (S-76)

File storage – *armazenamento de arquivos*. (B-189)

File structure – *estrutura de arquivo*.

(1) A descrição de um arquivo ou grupo de arquivos que, por algum motivo, devem ser tratados em conjunto.

(2) A descrição individualmente do *layout* e a localização de cada arquivo considerado. (V-600)

File system – *sistema de arquivos*.

(1) Combinação de dispositivos físicos de armazenamento de dados e da lógica do sistema operacional que possibilita o armazenamento e a recuperação de dados por meio do computador. (D-114)

(2) Todo sistema de computação que utiliza o armazenamento de dados em arquivos. (V-423)

File system label – *rótulo de sistema de arquivos*.

Rótulo de identificação de um sistema de arquivo no qual o primeiro registro ou bloco é formado por um conjunto particular de campos. Nesse rótulo há informações como, por exemplo, da data de última atualização. (V-596)

File transfer – *transferência de arquivos*.

Movimento do arquivo de um computador ao outro por meio da rede. Os dados podem circular abrindo uma conexão de rede diretamente ao seu destino, ou transferindo-os junto com a informação de controle a um relê de comutação de transferência dos arquivos. Os protocolos de transferência dos arquivos têm normalmente recursos para transformar dados entre formatos de computadores específicos de uma forma normalizada de rede. Permitem que a transferência de arquivos ocorra entre sistemas que, de outro modo, seriam incompatíveis. (R-153)

File Transfer Protocol (FTP) – *Protocolo de Transferência de Arquivos.*

(1) Nas comunicações assíncronas, um padrão que assegura a transmissão sem erros de arquivos de programas e de dados mediante o sistema telefônico.

(2) Na Internet, um conjunto de regras que permite a transferência de arquivos binários ou de texto entre dois computadores conectados à Internet, usando SLIP/PPP. O servidor que permite esse acesso chama-se servidor FTP. Existe um método para copiar arquivos sem necessidade de ter identificação do usuário ou senha de acesso, o FTP anônimo, que fornece ao usuário livre acesso às áreas públicas de um servidor. Existem milhares de *sites* FTP na Internet, oferecendo arquivos e programas de todos os tipos. **(W-1)**

File transfer utility – *utilitário de transferência de arquivos.*

Um utilitário que transfere arquivos entre plataformas de hardware diferentes, como o IBM PC e o Macintosh, ou entre um computador de mesa e um laptop. Os utilitários de transferência de arquivos mais conhecidos são o MacLink Plus, que liga PCs e Macs mediante suas portas seriais, e o Brooklyn Bridge, que liga computadores de mesa a laptops compatíveis com o IBM PC. **(A-126)**

File translation – *translação (tradução) de arquivos.*

Mudança na informação de um arquivo para outro, sem efetivamente afetar seu conteúdo. **(B-77)**

File type – *tipo de arquivo.*

A designação das características operacionais ou estruturais em um arquivo. **(I-341)**

File updating – *atualização de arquivos.*

(1) A modificação periódica de um arquivo para incorporar novos dados criados durante esse período.

(2) (ISO) – A atividade de manter um arquivo atualizado pela adição, troca ou eliminação de dados. **(G-250)**

File viewer – *expositor de arquivos.* **(J-693)**

File work – *arquivo de trabalho.*

É o arquivo que o usuário está utilizando para fazer determinada tarefa. **(S-13)**

Filelength – *tamanho do arquivo.*

Função em C que retorna o tamanho em bytes de um arquivo especificado. **(Q-88)**

Filemode – *modo do arquivo.*

Informação que define o tipo e a origem do arquivo. **(V-556)**

Filename extension – *extensão de nome de arquivo.*

Uma anotação depois do fim de um nome de arquivo que indica o tipo de arquivo. A extensão segue um ponto (por exemplo, “ahimsa.bak”, em que a extensão “bak” indica que esse é um arquivo *backup* do DOS). Extensões do DOS e do Windows devem ter três letras ou menos; extensões do Macintosh podem ter mais letras, ou podem ser eliminadas. **(W-18)**

Filepro series – *arquivo de séries preestabelecidas.* **(C-184)**

Filetype – *tipo de arquivo.*

Informação que define os tipos de dados existentes dentro do arquivo. **(V-556)**

Filing system – *sistema de arquivamento.*

(1) Maneira de organizar os documentos para referência.

(2) Software que organiza arquivos. **(J-3)**

FILL – *preencher, ocupar.*

Comando utilizado na ferramenta de depuração do DOS para preencher uma área de memória com um byte ou palavra constante. **(U-749)**

Fill character – *caractere de preenchimento.*

(1) Um caractere usado para preencher um espaço no documento escrito, assegurando que nenhuma informação será acrescentada nos intervalos em branco, por exemplo, o caractere-traço.

(2) Caractere utilizado para preencher um campo num meio de armazenamento.

(3) No serviço de mensagem IMS/VS, um caractere usado para preencher campos de mensagens de entrada ou de saída quando o comprimento dos dados recebidos é menor que o comprimento definido para o campo, ou quando o campo não possui qualquer dado. **(T-641)**

Fill In Fields – *preenchimento dos campos.* **(I-369)**

Filled-In

Modo de preenchimento de operadores e variáveis já existente dentro da memória do computador. (D-630)

Filler – *preenchedor*. (D-530)

Film recorder – *gravadora de microfilme*.

Equipamento que registra em microfilme, sob a forma de zonas transparentes e zonas opacas, dados alfanuméricos ou gráficos provenientes do sistema de processamento de dados. (S-411)

Filter – *filtro*.

- (1) Uma palavra de máquina que especifica quais partes de outras palavras devem ser operadas, de acordo com um determinado comando externo.
- (2) Telas absorventes de poeira colocadas internamente em pontos estratégicos da máquina com a finalidade de preservar a limpeza e o bom funcionamento dos componentes internos da mesma. (T-169)

Filter program – *programa-filtro*. (V-15)

Filtered power – *força filtrada*.

Nos sistemas de computadores, a energia que os alimenta deve ser totalmente livre de impurezas como ruídos e flutuação de tensão; para isso, ela deve ser filtrada para tentar amenizar esses pequenos problemas. (S-121)

Filtering – *filtragem*.

Processamento de um sinal (por meio de um circuito elétrico simples ou por algum dispositivo mais complexo) de tal forma que o comportamento do sinal seja afetado no “domínio do tempo” ou na “transformação”. (S-319)

Find – *encontrar*.

Uma das ações (operações) básicas realizadas com conjuntos que, quando aplicada na forma “find L (ele)” produz um conjunto no qual L (“ele”) normalmente apareça como membro. (V-121)

Find-In-File command – *comando “ache-no-arquivo”*.

Quando se pressiona duplamente o mouse sobre os resultados, na tela, e automaticamente é aberto um arquivo. (K-163)

Finder

A interface básica do sistema operacional do Macintosh, que permite ao usuário examinar o conteúdo de diretórios (pastas de arquivos), mover,

copiar e eliminar arquivos e ativar operações. Os elementos do sistema são apresentados sob a forma de ícones, e um mouse ou um outro dispositivo equivalente é usado para manipular esses ícones. (C-73)

Finger – *dedo, derivação*.

Nos micromódulos, feitos com tecnologia (lógica – sólido slt) é o ramo ou derivação de um circuito. (I-52)

Finish – *fim, terminar*. (H-615)

Finished printing – *impressão terminada*.

Status ou mensagem que o programa mostra quando a impressão solicitada está terminada. (R-70)

Firewall – *parede corta-fogo, barreira de proteção*.

- (1) Uma barreira eletrônica ou um computador que impede que usuários não-autorizados tenham acesso a certos arquivos em uma rede.
- (2) Uma forma de segurança da Internet, que permanece entre uma rede privada e a Internet; é como uma parede que pode evitar a passagem indesejada de tráfego. Da mesma forma que uma parede corta-fogo (*firewall*) impede a penetração do fogo, um *firewall* impede a penetração dos *hackers*. (W-17)

FireWire – *cabo flamejante*.

Nome dado ao *High Performance Serial Bus* (Barramento Serial de Alto Desempenho), desenvolvido pela Apple Computer e Texas Instruments (IEEE 1394). O Barramento Serial de Alto Desempenho é uma nova tecnologia serial que deve aumentar a velocidade dos dados (200–400 Mbps). É provável que substitua as portas seriais, as portas paralelas, as portas de jogo, o USB e até mesmo a SCSI. (W-17)

Firmware – *suporte lógico inalterável*.

- (1) Tipo específico de dotação lógica consistindo de um sistema de exploração ou de um programa de aplicação integrados na memória para executar as funções de processamento pela técnica de microprogramação ou de um programa previamente definido relacionado com: *read only storage e microprogramming*.
- (2) Sistema de armazenamento interno de tipo específico que se destina a armazenar um programa constituído por microinstruções, que tem por finalidade realizar adaptação entre o software. (V-192)
- (3) O software que é incorporado ao modem.

FIRST – (H-623)

(1) Primeiro.

(2) *Forum of Incident Response and Security Teams*. Unidade da Internet Society que tem a finalidade de fomentar a cooperação e a coordenação quando ocorrem incidentes relacionados a segurança, e promover o compartilhamento de informações sobre os perigos que ameaçam a Internet.

First choice versions – primeira escolha de versões. (L-123)

First generation – primeira geração.

São os primeiros computadores construídos que ainda utilizavam válvulas. (V-703)

First generation computer – computador da primeira geração.

Computador que utiliza, como componentes, válvulas de vácuo. (D-25)

First input – primeira entrada. (E-307)

First key – chave principal.

Forma exclusiva de identificação do registro que é utilizada diretamente pelo computador. No caso do dBASE III, corresponde ao número do registro. (T-163)

First line – primeira linha.

Posicionamento inicial da impressora no formulário. (R-70)

First line indent – recuo da primeira linha. (I-374)

First order logic – lógica de primeira ordem. (E-281)

First-In-First-Out (FIFO) – primeiro a entrar, primeiro a sair.

Em ACF/TCAM, plano de organização em fila em que as mensagens que tem propriedade idêntica na mesma fila da lista de destino são enviadas na ordem de incorporação (entrada) de seus primeiros segmentos. Contrasta com: *Last-In-First-Out*. (V-75)

First-time-user – usuário novo (*novato*).

Usuário que está utilizando determinado software ou equipamento pela primeira vez. (T-247)

Firstblock – primeiro bloco.

É um indicador de listas que aponta o início do primeiro bloco. (N-177)

Fit – adequar (*área*).

(1) Método utilizado para selecionar uma área contígua da memória que se deseja designar (*assign*) a um segmento. A lista (ou fila) de espaços livres é explorada a partir do início definido, e a determinação (*assign*) é feita a partir da primeira área livre cuja extensão excede a área de pesquisa definida. (V-628)

(2) Adequar-se, ser apropriado.

Five phases – cinco fases. (I-364)

Fix – consertar, fixar.

Uma correção de um erro num programa, normalmente uma correção temporária ou uma transposição (*bypass*) de um código defeituoso. (V-119)

Fixed – fixo.

(1) Nos sistemas com memória virtual, são as páginas que não podem ser transferidas para a memória externa de páginas, permanecendo fixas na memória real. (T-180)

(2) Qualquer meio de armazenamento não removível, como um disco rígido alojado permanentemente em sua unidade. (F-120)

Fixed dimension – dimensão fixa. (E-288)

Fixed disk – disco fixo.

(1) Uma ou mais lâminas inflexíveis revestidas com um material que permite a gravação magnética de dados digitais. (J-52)

(2) O mesmo que disco rígido. (E-153)

Fixed overflow – estouro fixado.

(1) A condição que aparece quando o resultado de uma operação aritmética excede a capacidade de armazenamento do espaço determinado para receber este resultado, em um computador digital.

(2) O dígito que surge quando existe um estouro. Dependendo do programa da máquina, este dígito pode provocar uma parada no processamento, ou simplesmente ignorar esta condição. (D-194)

Fixed time – tempo fixo. (E-302)

Fixed-length – comprimento fixo, tamanho fixo.

Em programação COBOL, uma cláusula da divisão de meio físico (*environment division*) usada para indicar que os arquivos mencionados são constituídos de registros de comprimento (tamanho) fixo. (V-640)

Fixed-length record – registro de tamanho fixo.

Registro cujo comprimento é igual ao de todos

aqueles aos quais está relacionado física ou logicamente. (V-337)

Fixed-point – *ponto fixo*.

Um sistema de numeração no qual a posição do ponto é fixa em relação ao número, encontrando-se sempre à direita do dígito mais à direita do número. Em aritmética com números inteiros, o ponto está implícito (sempre à direita do último dígito). (V-642)

Fixed-point arithmetic overflow – *estouro de cálculo de pontos fixos*.

Tipo de interrupção de programa, que ocorre quando estoura a capacidade de cálculo do processador. (U-359)

Fixed-program machine – *máquina de programas fixados*.

Máquinas tipo *game*, *videogame*, que são predeterminadas pelo programador. (D-139)

Fixed-word-length instruction – *instrução de palavra de tamanho fixo*.

Instruções com número de caracteres fixados. (H-688)

FL (Foot Lambert)

Unidade de medida da luminosidade da tela do *display* (mostrador) de vídeo. (N-35)

Flag – *sinalização*.

(1) Um bit de informação colocado sobre um caractere de uma palavra para indicar o limite de um campo.

(2) Um indicador freqüentemente usado para indicar a uma parte posterior do programa uma condição ocorrida anteriormente.

(3) Um indicador usado para identificar os membros de vários conjuntos inter-relacionados. (V-85)

Flag bit – *bit sinalizador*.

Bit de informação colocado sobre um caractere de uma palavra para indicar o limite de um campo. (S-395)

Flag byte – *byte sinalizador*.

Byte existente no início de uma trilha de disco e que tem por função indicar se esta trilha está correta ou defeituosa e se se trata de uma trilha primária ou trilha de substituição. (T-617)

Flagged – *marcado por um indicador (flag)*.

(Ver: Flag). (R-332)

Flame – *chama*.

Uma mensagem ofensiva ou insultante, geralmente

no *e-mail*, contendo alguma forma de crítica direcionada a comentários de um outro usuário. (W-172)

Flame war – *guerra de chamas*.

Na Internet, uma discussão *on-line* que se inflama (“pega fogo”), transformando-se em uma série de ataques pessoais entre os debatedores. (W-111)

Flash – *identificador, sinal luminoso*.

(1) Pertinente à microfilmagem. (D-385)

(2) Piscada de todos os elementos da tela. (T-263)

Flash EPROM – *memória somente de leitura programável volátil*.

Chip de memória desenvolvido pela Intel Corporation que combina a flexibilidade da memória RAM com as características de disco rígido. (N-33)

Flash lookup

Técnica que permite a identificação de um elemento de uma tabela por meio de uma chave adequada. É muito utilizada em programação e entre elementos que podem facilmente ser relacionados entre si. (B-62)

Flash-memory – *memória rápida*.

Memória utilizada quando se necessita de acessos rápidos. (V-513)

Flash-memory card – *cartão de memória rápida*.

São sistemas de armazenamento rápido portáteis que se utilizam de chips de memória; hoje em dia, utilizados em sistemas portáteis de informação, como por exemplo: *notebooks*, PDA, *palmtops* etc. (C-44)

Flash ROM Upgradable

A capacidade de atualizar um modem aos padrões mais recentes atualizando-se o seu *firmware* (software incorporado ao modem). Isso pode ser feito por meio da transferência por *download* de um programa de atualização gratuito. (W-1)

Flashcard – *cartão identificador*.

Cartão que identifica os computadores conhecidos. (O-68)

Flashing light – *luz intermitente*.

Sinal indicador de determinado acontecimento. (T-419)

Flat – *simples, plano*.

Flat blade – *cabo plano*.

Tipo de cabo condutor em forma de fita, usado nas tecnologias SMS e SLT. (H-152)

Flat file – *arquivo simples*.

Um arquivo formado de registros de mesmo tipo, sem que exista uma estrutura interna definindo as relações entre os registros. (T-527)

Flat panel – *tela plana*.

Uma tela com pouca profundidade, baseada em tecnologia diferente do CRT. (H-359)

Flat ribbon cable – *cabo em forma de fita*.

Meio de condução de sinais que liga dois dispositivos. (R-252)

Flat screen – *tela plana*.

Também chamada de *Flatpanel Display* (vídeo de tela plana). Uma tela com profundidade, baseada em tecnologia diferente do CRT (*Cathode-ray tube*, ou tubo de raios catódicos). (E-57)

Flat screen shape – *modelo de tela plana*.

Uma tela com pouca profundidade, baseada em tecnologia diferente do CRT (tubo de raios catódicos). Essas telas são comuns nos *laptops* e *notebooks*. (C-60)

Flat-panel display – *vídeo de tela plana*.

Tipo de monitor utilizado em micros portáteis por serem leves, pequenos e ainda consumirem pouca energia. Em geral usam tecnologia de cristal líquido ou plasma. (C-45)

Flatbed scanner – *scanner de mesa*.

Uma digitalizadora gráfica ótica capaz de transformar um gráfico de página inteira em um arquivo digitalizado. (S-328)

Flaw – *falha, imperfeição*.

Característica de um programa cuja confecção não segue as normas da linguagem adotada. (K-40)

Flexibility – *flexibilidade*.

Existente nos disquetes para fácil manuseio, a fim de evitar quebras. (D-110)

Flexible backup – *cópia flexível*. (H-617)**Flexible disk** – *disco flexível*.

Sinônimo de *floppy disk*. Uma peça redonda e plana de mylar revestida com óxido de ferro, uma substância semelhante à ferrugem, que contém partículas minúsculas capazes de sustentar um campo magnético, alojada em um invólucro protetor de plástico. Os dados são gravados nos disquetes pelo cabeçote de leitura/gravação da unidade de disco, que altera o sentido magnético das partículas. (I-193)

Flexible document – *documento flexível*. (I-394)**Flexible storing** – *armazenamento flexível*.

Armazenamento ou memória flexível (que pode ser alterado ou trocado). (J-347)

Flexible syntax – *sintaxe flexível*.

Todas as regras que especificam a sintaxe de um comando submetido ao computador para que a máquina consiga processá-lo corretamente. (F-157-A)

Flexor strip – *tira flexora*.

Faixa ou haste flexora com sensor localizado na articulação do cotovelo ou joelho. (O-46)

Flicker – *oscilação*.

(1) Em computadores gráficos, uma pulsação indesejável da imagem no tubo de raios catódicos que ocorre normalmente quando a taxa de renovação é baixa. (V-158)

(2) Flutuação rápida e visível da imagem na tela tanto de uma televisão quanto de um monitor de computador. O *flicker* ocorre quando uma imagem é renovada (atualizada) muito lentamente para o olho perceber um nível estável de brilho. (E-31)

Flicker free – *livre de oscilação*.

Flicker é uma distorção visível que ocorre quando se rola a tela de um monitor de vídeo com taxa de renovação de imagem muito lenta; a taxa de renovação de imagem é a velocidade com que o monitor refaz a ativação de cada pixel da tela. (H-192)

Flight control system

É um *joystick* utilizado em objetos voadores; possui vários botões e quatro maneiras de posicioná-los, o que permite ao usuário observar ao redor da cabina de comando. (L-77)

Flip a switch – *alterar uma microchave*.

Mover uma microchave para uma de suas duas posições a fim de ligar ou desligar uma configuração ou função do dispositivo no qual ela está. (O-97)

Flip flop

(1) Dispositivo biestável, isto é, um dispositivo capaz de assumir um de dois estados estáveis, dependendo das condições de um ou mais pontos de saída.

(2) Dispositivos de controle capazes de abrir ou fechar *gates*.

(3) Unidade de armazenamento de bit. (T-513)

(4) Componente básico capaz de assumir dois

estados distintos e assim representar dígitos binários. (V-702)

Float – *flutuante, flutuador; flutuar.*

(1) Operação ou função que converte um número em notação de ponto (vírgula) fixo em forma equivalente a ponto (vírgula) flutuante.

(2) Função matemática da linguagem de programação FORTRAN. (T-263)

(3) Tipo de dados reais em linguagem C, ocupando 4 bytes de memória. (D-497)

Floating point – *ponto flutuante.*

Um sistema de numeração no qual a posição do ponto não permanece fixa em relação ao último dígito do número. (V-113)

Floating point arithmetics – *aritmética de vírgula flutuante.*

O tipo de aritmética que executa operações em que a posição da vírgula decimal é variável. (G-29)

Floating point calculation – *cálculo com pontos flutuantes.* (V-672)

Floating point coprocessor – *coprocessador de ponto flutuante.*

É responsável por cálculos com número de ponto flutuante. (T-396)

Floating point processor – *processador com ponto flutuante.*

Também chamado *Numeric Coprocessor*, realiza cálculos. (H-384)

Floating toolbox – *caixa de ferramentas flutuante, menu de varal ou menu suspenso.*

Lista de opções exibidas numa barra (linha) no topo de uma tela ou janela. (R-210)

Floating-point arithmetics – *aritmética de ponto flutuante.*

Um método de cálculo realizado por computador, no qual o ponto decimal no resultado de uma operação é colocado automaticamente. (S-358)

Floating-point decimal operation – *operação de decimais em ponto flutuante.*

O tratamento das operações decimais com números após a vírgula. Ex.: $1/10 = 0,1$. (K-2)

Floating-point division instruction – *instrução de divisão em ponto flutuante.*

Instruções sobre como agir para resolver divisões em ponto flutuante. (K-2)

Floating-point math – *matemática de ponto flutuante*

São os cálculos relativos a um sistema de numeração no qual a posição da vírgula não permanece fixa em relação a um dos extremos dos dígitos. No computador, os dígitos da palavra de máquina são divididos em dois campos: um denominado Mantissa ou Fração, e outro chamado Expoente ou Característica. Esta representação permite tratar números numa faixa de valores bastante ampla. (R-131)

Floating-point number – *número em ponto flutuante.*

São os números não inteiros tratados com todas as suas casas decimais. (U-354)

Floating-point operation – *operação em ponto flutuante*

Soma, subtração, multiplicação e divisão de dois operandos de ponto flutuante para produzir resultados em ponto flutuante. (S-267)

Floating-point register – *registro de ponto flutuante.*

Um registro usado para manipular dados em representação de ponto flutuante. (J-355)

Floating-point scalar code – *código escalar em ponto flutuante.*

Um algarismo com número(s) após a vírgula. (K-1)

Floating-point values – *valores em ponto flutuante.*

Algarismos expressos na forma de número real, ou seja, com dígito após a vírgula. (K-2)

Flood

Termo usado quando da ocorrência da “explosão” dos parâmetros determinados para uma determinada cor em tela no modo gráfico. (D-631)

Floodfill (flood fill) – *preenchimento.*

Comando em C e Pascal que preenche uma figura com os parâmetros indicados na tela gráfica. (Q-85)

Floor

Comando em C que fornece o maior inteiro que seja menor ou igual a um argumento especificado pelo programador. (Q-31)

Floppy – *disquete.*

Outro nome utilizado para discos flexíveis (disquetes); o mesmo que *floppy disk*. (V-80)

Floppy disk – *disquete*.

Meio de armazenamento secundário no qual os dados são registrados em várias trilhas magnéticas geradas quando o disco é formatado. (T-425)

Floppy disk controller – *controladora de disco flexível, controladora de disquete*.

Hardware utilizado para ligar a unidade de disco flexível ao computador. (T-24)

Floppy disk drive – *acionador de discos flexíveis*.

Dispositivo que permite a leitura e/ou gravação dos discos magnéticos flexíveis. (V-512)

Floppy disk driver (diskette driver) – *unidade de discos flexíveis, unidade de disquetes*.

Dispositivo que aceita discos magnéticos flexíveis, lê e grava modelos magnéticos que correspondem fielmente aos dados que devem ser armazenados e recuperados. As informações são adequadamente formatadas. (T-203)

Floppy disk system – *sistema de discos flexíveis*.

Sistema que utiliza discos flexíveis. (Ver: Floppy disk). (I-385)

Floppy diskette – *disquete*.

Um meio de armazenamento secundário removível de larga utilização, que se compõe de um círculo de plástico maleável, revestido por uma camada de material magnético, alojado dentro de um invólucro de plástico mais duro. (E-89)

Floppy drive – *unidade de discos flexíveis (unidade de disquetes)*

Dispositivo que aceita discos magnéticos flexíveis, lê e grava modelos magnéticos que correspondem fielmente aos dados que devem ser armazenados e recuperados. As informações são adequadamente formatadas. (R-151)

Floppy drive failure – *falha de disco flexível*.

Acontece quando os disquetes são danificados fisicamente ou logicamente. Pode também ocorrer quando há diferença de trilhas entre o *drive* que fez a gravação e o *drive* que está lendo. (A-32)

Floppy-disk – *disco flexível, disquete*. (V-214)

Floptical drive – *unidade de disco óptico*.

Dispositivo de armazenamento baseado na tecnologia do laser para iluminar os conjuntos ópticos de um disco óptico. (V-665)

Flow – *fluxo, fluir*. (D-398)

Flow control – *controle de fluxo*.

(1) Procedimento de controle da taxa de transferência de dados.

(2) Em SNA, o processo de administrar a taxa na qual os dados trafegam entre os componentes da rede.

(3) Em comunicação de dados e tratando-se de interconexão de sistemas abertos, uma função que controla o fluxo de dados num determinado nível ou níveis adjacentes. (S-184)

Flow diagram – *diagrama de fluxo*.

O mesmo que *flowchart*. (H-330)

Flow direction – *direção de fluxo*.

O relacionamento entre os símbolos antecedentes e conseqüentes em um fluxograma indicado por meio de setas ou outra convenção qualquer, ligando de maneira lógica todas as operações do sistema. (V-109)

Flow line – *linha de fluxo*.

(1) Linha de comunicação ou seta entre os símbolos de um fluxograma ou diagrama de bloco.

(2) Linha que representa o caminho de enlace entre os símbolos do fluxograma. (V-106)

Flow of data – *fluxo de informações, de dados*. (J-443)

Flow-of-control – *fluxo de controle*.

Seqüência de execução que determina a ordem das instruções a serem executadas. (V-450)

Flowchart – *fluxograma*.

(1) Uma representação gráfica dos principais passos do trabalho. Símbolos ilustrativos são usados para representar documentos, equipamentos ou ações que devem ocorrer durante o processamento.

(2) Um fluxo representativo do trajeto dos dados através da solução de um problema. Define as maiores fases de processamento assim como vários meios de dados (armazenamento) usados. (V-106)

Flowchart loop – *laço de fluxogramas*. (I-358)

Flowchart technique – *técnica de fluxogramas*. (I-359)

Flowline symbol – *símbolo de linha de fluxo*.

Símbolo de fluxograma que indica a direção do fluxo de processamento. (H-222)

Flush – *descarregar, esvaziar*.

Parâmetro utilizado para limpar a memória *cache* depois que um programa foi carregado. (U-744)

Flush left – *nivelamento esquerdo; rente à esquerda..* (I-367)

Flush list – *lista de fluxo.*

Um conjunto de vários contadores, chaves e endereços, em condições ou estado zero ou qualquer outro valor tido como inicial, determinando o ponto de partida de uma rotina. (I-346)

Flush right – *nivelamento direito; rente à direita.* (I-367)

FLUSHALL (Flush All)

Comando em C que esvazia os *buffers* associados a fluxos de arquivos abertos. (Q-88)

Fly-through VR – *voar através da realidade virtual.*

Estilo de interação com um ambiente de realidade virtual, com liberdade para se mover, virar-se e olhar em qualquer direção. É chamado também de 6 graus de liberdade. (O-44)

FMOD (F MODule) – *“módulo F”.*

Função em C que calcula o resto de uma divisão. Igual ao comando *MOD*. (Q-31)

Fog – *velação.*

Em fotografia, densidade em uma área sem imagem. Termo usado para se referir a imagens produzidas pela impressão na tela do computador ou por meio da impressora. (W-72)

Folder – *compactador; pasta.*

(1) Compactadores de dados pela combinação de partes dos dados; por exemplo: transformar uma palavra alfabética numa palavra simples numérica pela adição dos numéricos equivalentes às letras. (V-306)

(2) Uma subdivisão de um arquivo na qual você pode armazenar mensagens de correio eletrônico. (S-211)

Folder-based – *baseado em pasta.*

Funcionamento de arquivos em pasta. (O-20)

Folio – *fólio.*

Folha de papel dobrado uma vez a fim de que forme duas folhas ou quatro páginas. Também se refere a um conjunto de números ou palavras consideradas como uma unidade. (N-35)

Following – *seguinte.* (H-615)

Following sample instruction – *seguindo instruções de amostra.* (I-359)

Follow-up

(1) Na Internet, uma resposta a uma mensagem de correio eletrônico ou de um grupo de discussão que continua a conversa ou a idéia; também conhecida com *thread*.

(2) Acompanhamento de um processo.

Font – *família de caracteres; fonte.*

Família ou conjunto de caracteres de mesma face (como Courier), estilo (como itálico), peso (como negrito) e tamanho ou corpo. (E-2)

Font cartridge – *cartucho de fonte.*

Cartucho removível que pode ser usado com alguma impressora, contendo fontes em diversos estilos e tamanhos. Os cartuchos de fontes, a exemplo das fontes de software, permitem que as impressoras produzam caracteres em tamanhos e estilos diferentes daqueles existentes em suas fontes internas. (U-170)

Font characteristics – *características de fontes.*

Determinam a aparência da fonte. Essas características incluem: orientação, altura do caractere, estilo, espessura e formato. (N-240)

Font family – *família de fontes.*

Conjunto de fontes que apresenta um mesmo desenho, variando apenas o estilo ou o tamanho. (V-598)

Font scaling – *definição de escala de fontes.*

Método usado pelo software de impressão para ajuste do tamanho da fonte a fim de produzir alta qualidade de texto impresso. (M-67)

Font size – *tamanho de fonte.*

Tamanho em pontos de um conjunto de caracteres de uma face específica. (H-662)

Fontware – *coleção de caracteres a partir das fontes.* (I-275)

Foot print – *rodapé de página de impressão.* (G-400)

Footer – *rodapé; baseador.*

(1) Nos processadores de texto e programas de *layout* de páginas, uma versão abreviada do título de um documento ou algum outro texto posicionado na parte inferior de todas as páginas do documento. (S-318)

(2) Conjunto de instruções que determinam as limitações do computador. (V-366)

Footnote – *nota de rodapé.*

Nos processadores de texto ou programas de *layout* de páginas, uma nota colocada no fim de uma página interna do texto. (S-318)

Footnote field – *campo de rodapé.* (I-376)

Footprint – *rodapé.*

Rodapé na parte inferior da página. (T-335)

FOPEN

É uma função da linguagem C que abre um fluxo. (N-265)

FOR – *para.*

Palavra reservada da linguagem de programação COBOL. (V-241)

For instance – *por exemplo.* (V-60)

FOR statement – *declaração FOR.* (H-319)

For tree

Configuração apenas da árvore de diretórios. (V-669)

FOR-TO statement – *sentença condicional FOR-TO.*

Rotina que é repetida até que não se verifique determinada condição. (K-41)

Force – *forçar; força.*

Obrigar o computador a executar uma instrução de salto, *jump instruction*, em uma rotina por meio de intervenção manual. (T-144)

Forecast – *projeção, previsão.*

Um método de análise financeira que, utilizando planilha, procura projetar tendências futuras. (V-523)

Foreground – *preferencial, de alta prioridade; primeiro plano.*

(1) Em multiprogramação, o meio em que são rodados (executados) os programas de alta prioridade.

(2) Em TSO (operação em tempo compartilhado), o meio pelo qual os programas emigram e imigram a fim de permitir que o tempo da unidade central de processamento seja compartilhado entre mais de um usuário dos terminais. (T-101)

Foreground machine – *primeiro plano de máquina.*

Primeira geração de computadores, sem sistema

operacional, de grande porte, com cartão perfurado e muito lentas. (D-109)

Foreground nybble – *nybble superior.*

Os quatro bits mais à esquerda de um byte. (S-431)

Foreground process – *primeiro plano de processo.*

Primeiro dispositivo capaz de efetuar processamento de dados, tal como uma calculadora de mesa. (D-116)

Fork – *bifurcação.*

Criação de um novo processo a partir daquele que o originou. (K-184)

Forked stack – *bifurcação de lista inversa.* (D-202)

Form – *formulário.*

(1) Folha de papel padronizado com perfurações laterais de arraste, utilizada para impressão dos dados de saída do computador. (R-393)

(2) Termo utilizado quando da definição do tipo de formulário a ser utilizado em uma impressão remota. (U-678)

Form expert – *formulário especial.*

No processamento de documentos, um documento impresso estruturado, com espaços reservados para a entrada de informações e, em geral, contendo alguns códigos especiais. (C-160)

Form feed – *alimentação de formulário.*

Sistema mecânico de movimentação do formulário em papel contínuo de uma impressora. (V-417)

Form length – *comprimento de formulário.*

Tamanho do formulário. (T-373)

Form letter – *letra impressa.* (I-383)

Form size – *tamanho de formulário.*

Tamanho de formulário que necessita ser especificado em alguns processadores de texto. (I-313)

Form-factor portable drive – *drive de formato portátil.* (C-43)

Formal design – *projeto formal.* (V-09)

Formal language – *linguagem formal.*

Uma combinação de sintaxe e semântica que define completamente uma linguagem de computador. (G-301)

Formal parameter – *parâmetro formal*. (V-15)

Format – *formato; formatação*.

(1) Arranjo definido de dados sobre um suporte de informática, descrevendo a representação material e sua justaposição. (V-298)

(2) A estrutura ou aparência de uma unidade de dados, como num arquivo os campos de um registro. O ato de formatar pode ser usado na determinação dos formatos desejados pelo usuário na configuração das estruturas vinculadas ao computador. (E-68)

Format character command – *comando de formatação de caracteres*. (I-361)

Format division – *divisão de formato*. (I-377)

Format file – *arquivo de formato*.

No dBASE, um arquivo que armazena os formatos com os quais o usuário definiu uma tela de entrada de dados. (E-231)

Format footnote – *formato de rodapé*. (I-376)

Format paragraph command – *comando de formatação de parágrafo*. (I-369)

Format statement – *formato de declaração*.

É variável de acordo com a linguagem, mas na maioria é do tipo: tipo/variável ou vice-versa. (D-60)

Format style sheet – *formatação estilo dobra de papel*. (I-382)

Format suitable – *formato aceitável*.

Relativo à estrutura ou aparência de uma unidade de dados como um arquivo, os campos em um registro de um banco de dados, uma célula e uma planilha ou um texto em um documento de processador de textos. (F-102)

Format text – *texto formatado*.

Texto que tem a aparência de seus elementos modificada. No processo de formatação, que é realizado pelo sistema operacional do computador ou por um utilitário, o espaço de gravação do disco é organizado segundo um padrão que produz, na prática, uma série de “compartimentos” de dados, cada um deles podendo ser localizado, endereçado, especificamente pelo sistema operacional a fim de que os dados sejam gravados e lidos de maneira sistemática. (J-117)

FORMAT.COM

Programa que prepara disquetes ou discos rígidos para serem usados pelo DOS. (H-618)

Formatted – *formatado*.

Formatação de dados de acordo com um padrão. (D-395)

Formatted data – *dados formatados*.

Os dados transmitidos com o uso de uma declaração FORMAT em linguagem de programação FORTRAN. (T-55)

Formatted diskette – *disquete formatado*.

Em DPCX, um disquete no qual as informações de controle de trilha e de setor são gravadas, apesar das trilhas e setores não conterem ainda qualquer dado. (T-117)

Formatter – *formatador*.

Entidade que realiza a arrumação predeterminada de dados, tais como caracteres, itens ou linhas. (T-118)

Formatting – *formatação, formatando*.

(1) Composição de um relatório de saída ou arranjo de um registro.

(2) Gravação das informações de controle apropriadas, estabelecendo as trilhas físicas e designando os endereços dos registros físicos na superfície do disco. (R-395)

Formatting title – *formatação de título*. (I-373)

Forms control

Permite o controle sobre o espaço entre as linhas imprimidas. (I-342)

Forms Control Buffer (FCB)

Buffer que permite o controle sobre o espaço entre as linhas imprimidas. (I-342)

Forms flash – *modelo, grade*. (I-315)

Forms overlay – *suporte, fundo para impressão*. (I-307)

Formula bar – *barra de fórmulas*.

Gráfico que expressa uma fórmula algébrica. (V-390)

FORMula TRANslator (FORTRAN) – *tradutor de fórmulas*.

Linguagem de alto nível projetada inicialmente para uso em problemas matemáticos complexos. Embora tenha sido desenvolvida para aplicações

matemáticas FORTRAN, é utilizada em ambientes acadêmicos, científicos e técnicos. (V-556)

Formula-based – baseado em fórmulas. (E-287)

Formulations of logic – formulações de lógica. (E-281)

FORTH – linguagem FORTH.

Abreviatura de *Fourth-Generation Programming Language*. Linguagem de programação para microcomputadores. Os operandos da linguagem FORTH são organizados em forma de pilha e os programas organizados em forma de cadeias na modalidade de notação polaca inversa. Uma característica essencial da linguagem FORTH consiste em que um símbolo pode ser associado a uma cadeia de programas e esta palavra definida pelo usuário pode em seguida ser empregada como uma ou mais expressões em iguais condições com palavras do sistema. Isto faz com que a linguagem FORTH seja uma linguagem ampla e flexível sendo possível ser definida e personalizada, como, por exemplo, uma linguagem de controle para aparelhagem científica. (T-487)

FORTRAN

(Ver : FORMula TRANslator). (V-571)

FORTRAN compiler – compilador FORTRAN. Rotina de certa máquina que aceita um certo programa escrito em FORTRAN ser traduzido para a linguagem de máquina. (T-518)

FORTRAN Monitor System

Sistema operacional típico da segunda geração de computadores. (E-130)

Forward – avançar fitas ou registros. (R-314)

Forward chaining – encadeamento direto. (E-283)

Forward reference – referência antecipada. Referência a alguma coisa que não estabelecida. (K-74)

Forward spacing – avanço de espaço. (I-313)

Forward-moving – avançar em uma fila. (R-331)

Forwarding – extração antecipada.

Meio ou recurso para reduzir o tempo que a unidade central de processamento gasta para recuperar informações que acabaram de ser armazenadas na memória principal. (F-21)

Found – encontrado. (D-388)

Foundation – Fundação, base, alicerce; fundamento, princípio; motivo, origem, razão fundamental.

(1) Ato de fundar ou estabelecer.

(2) Estabelecimento, instituição, criação fundada à custa de uma doação, de um capital legado. (M-4)

Four-segment register: CS, DS, SS AND ES – registrador de quatro segmentos: CS, DS, SS, e ES.

No Assembler, utilizado para IBM-PC e PC-XT, os registradores de segmentos são importantes para(na) endereçamento da memória. Cada um dos registradores possibilita o endereçamento de uma área de memória de 64 K, conhecida como segmento corrente. (V-73)

Four-wire – conectado a 4 fios. (R-375)

Four-wire circuit – circuito de 4 fios.

Um circuito de dois caminhos, arranjado de modo que a corrente passe em uma direção por um caminho, e na outra direção pelo outro caminho. (T-804)

Fourth generation – quarta geração.

Definição vaga, mas pode-se dizer das máquinas construídas com circuitos com maior integração ainda do que as de terceira geração. (V-703)

FOXPro

Software gerenciador de banco de dados desenvolvido para ser utilizado tanto em ambiente DOS quanto em ambiente Windows. (T-437)

FPE (Floating Point Emulation) – Emulação de Ponto Flutuante.

Utilização de técnicas de programação e recursos especiais de máquina para permitir a um sistema de computador executar programas escritos para sistema com ponto flutuante. (L-7)

FPRINTF

É uma função da linguagem C que envia uma saída formatada para um fluxo. (N-269)

fps (frames per second) – quadros por segundo. Medida que mostra a quantidade de imagens digitalizadas que aparecem na tela, dando sensação de movimento. (T-525)

FPU (Floating Point Unit) – Unidade de Ponto Flutuante.

Unidade que realiza operações em *floating point*. (T-525)

FPUTS

É uma função da linguagem C que coloca um *string* num fluxo. (N-268)

FQDN (Fully Qualified Domain Name) – *Nome de Domínio Exclusivo*. (Ver: Fully Qualified Domain Name). (W-27)

Fractal design painter – *software para desenho fractal*.

Descreve uma classe de formas caracterizadas pela irregularidade mas que, de certo modo, evocam um padrão. Os técnicos de computação gráfica costumam usar fractais para gerar imagens de aparência natural, como paisagens, nuvens e florestas. (C-98)

Fractal texture – *textura fractal*.

Textura de cores obtida por meio de cálculos matemáticos de funções fractais. (H-123)

Fraction – *fração*.

Uma ponte de memória acionável. (V-748)

Fractional quantities – *quantidades fracionárias*. Quantidades que podem ser representadas por pontos flutuantes. (K-22)

Fractional T-I – *fracional T-I*.

Termo que descreve um serviço de comunicação digital fornecido por um ou mais de 24 canais de uma linha T-I completa. (N-36)

FRAD (Frame Relay Assembler/Disassembler) (Ver: Frame Relay Assembler/Disassembler). (W-44)

FRAD (Frame Relay Assynchronous Device) (Ver: Frame Relay Assynchronous Device). (W-44)

Fragmentation – *fragmentação*.

Recuperação de informações, decomposição ou subdivisão de um documento numa série de termos ou descritores. É um modo de administração da memória de um computador, de tal forma que a memória liberada por um programa ou um arquivo não é disposta de forma a constituir um conjunto único para alocar um só usuário (programa ou arquivo). Após algum tempo, a memória está constituída por alternâncias de áreas livres e áreas ocupadas, impedindo, assim, a instalação (catalogação) de um programa de tamanho considerável. (R-136)

Fragmented file – *arquivo fragmentado*.

A dispersão de partes de um mesmo arquivo por áreas diferentes do disco. A fragmentação ocorre conforme os arquivos em disco são apagados e novos arquivos são acrescentados. Como o espaço utilizado anteriormente se torna disponível, o sistema operacional do computador grava os novos arquivos nas áreas vagas. Entretanto, o próprio sistema operacional fragmenta os arquivos encaixando séries desses arquivos nas brechas disponíveis e mantendo um registro de onde cada série foi armazenada, de modo que seja possível recuperar e reconectar as séries quando o arquivo for solicitado. A fragmentação retarda os acessos ao disco e degrada o desempenho das operações de disco como um todo, embora não a um nível crítico. Há no mercado programas utilitários que desfragmentam os arquivos, reorganizando-os de modo que passem a ocupar áreas contínuas. A fragmentação também pode ocorrer na memória usada pelo computador, conforme diversos programas e dados vão sendo armazenados e liberados. (K-140)

Frame – *estrutura, configuração, quadro, célula*.

(1) Em SDLC, o veículo para todos os comandos, todas as respostas e todas as informações transmitidas usando os procedimentos (*procedure*) SDLC. Cada estrutura inicia e termina com um sinalizador *flag*.

(2) Em SDLC sob SNA, uma unidade de ligação básica (BLU).

(3) Em controle de ligação de dados de alto nível (HDLC), uma seqüência de bits contíguos incluindo sinalizadores de abertura e fechamento (01111110).

(4) Em transmissão de dados, o mesmo que em (3).

(5) (CCITT/ITU) – Um conjunto de dígitos com determinados intervalos, no qual a posição de cada dígito pode ser identificada referenciando-se um sinal de alinhamento de estrutura.

(6) Num sistema multiplex de divisão de tempo (TDM), um grupo repetitivo de sinais partindo de uma fonte de todos os canais, incluindo qualquer sinal adicional para a sincronização e outras informações necessárias ao sistema.

(7) Área cujo comprimento equivale a uma posição de registro que se estende ao longo de uma fita magnética ou de papel, em sentido perpendicular à direção do deslocamento. (T-218)

(8) Termo utilizado para quando se quer adicionar o adjetivo organizador. **(V-714)**

Frame buffer – *buffer de quadro*.

Uma parte da memória de vídeo que guarda o conteúdo da imagem de uma única tela. **(E-59)**

Frame check sequence – *seqüência de verificação dos dados*.

Algoritmo utilizado para verificação dos quadros de dados transmitidos. **(R-362)**

Frame code – *código de configuração*.

Num sistema multiplex de divisão de tempo, um código repetitivo de sinais partindo de uma fonte de todos os canais, incluindo qualquer sinal adicional para sincronização e outras informações necessárias ao sistema. **(E-47)**

Frame level control – *controle de nível de quadro*.
Bit de controle em transmissão de dados. **(R-362)**

Frame rate – *velocidade de projeção*.

A velocidade na qual as imagens de uma tela inteira são transmitidas ao monitor de varredura e apresentadas por ele no vídeo. A taxa de transmissão é calculada como o número de vezes por segundo que o feixe de elétrons varre a tela; ela é medida em Hertz e fica em torno de sessenta vezes por segundo (60 Hz). Quando a taxa de transmissão de quadros ultrapassa 14 quadros por segundo, a animação parece ser contínua e suave. **(H-519)**

Frame Relay

Um método de comunicação que se baseia na integridade de dados inerente em transmissões digitais para acelerar a transmissão. Pode transmitir com velocidade equivalente à de um ISDN até a de um T1, e tem uma taxa fixa em vez de uma taxa por tempo de uso. A conexão é realizada por meio da rede da companhia telefônica. **(W-100)**

Frame Relay Assembler/Disassembler (FRAD)

Dispositivo usado como interface entre uma LAN (*Local Area Network*) e o *frame relay* de uma WAN (*Wide Area Network*). **(W-44)**

Frame Relay Asynchronous Device (FRAD)

Dispositivo de hardware que faz interface entre circuitos *frame relay* e redes IP (*Internet Protocol*). **(W-44)**

Frame type – *tipo do quadro ou da configuração*.
Frame é um termo usado principalmente nas co-

municações e na computação gráfica com referência a algum tipo de limite. **(C-124)**

Framework – *enquadramento, estrutura*.

(1) Processo que consiste em selecionar de uma corrente de fluxo contínuo de bits agrupamentos de bits que representam um ou mais caracteres. **(V-510)**.

(2) Conjunto de elementos e suas interligações constituindo a base de um sistema ou projeto.

(3) Software. **(T-493)**

Framing error – *erro de quadro*.

Erro na transmissão de um determinado bloco de dados. **(R-370)**

FREAD

É uma função da linguagem C que lê dados de um fluxo. **(N-271)**

Free – *livre*.

(1) É uma função da linguagem C que libera o bloco alocado. **(N-262)**

(2) Termo inerente a qualquer área de armazenamento ou de trabalho disponível para utilização. **(S-21)**

Free area – *área livre*.

Espaço na memória que pode ser utilizado para manipulação de dados. **(U-372)**

Free compression software – *software de compressão (de dados) independente*.

Referente ao software de compressão de dados que efetua esta operação de forma automática, independente. **(R-130)**

Free disk space – *espaço de um disco*.

Espaço em disco disponível para uso. **(L-111)**

Free form – *forma livre*.

Relativo à entrada de dados ou codificações de declarações sem a necessidade de observância de formatos predefinidos. Contrasta com: *fixed form*. **(V-132)**

Free memory – *memória livre*.

(1) Memória disponível para a utilização de aplicativos. **(R-180)**

(2) Espaço livre na memória para guardar dados. (Conjunto de circuitos livres para armazenamento de dados, no caso dos registradores). **(K-134)**

Free software – *software de compartilhamento livre*.

Software que é livre de taxas de licenciamento e

não tem restrições de uso; pode ser copiado livremente, redistribuído, ou modificado. (W-17)

Free space – *espaço livre*.

Espaços reservados dentro dos intervalos de controle de um conjunto de dados-chave seqüenciados para a inserção de novos registros no conjunto ou no arquivo de dados-chave seqüenciados. (S-313)

Free variable – *variável livre*. (E-287)

Freehand

Um programa de ilustração profissional para computadores Macintosh, que produz imagens baseadas em objetos. (S-317)

Free-mail – *correio livre*.

Um serviço de correio eletrônico baseado na Web que permite ao usuário enviar e receber mensagens a partir de uma página da Web, ao invés de utilizar um programa de correio eletrônico. (W-67)

Freeware

Software que, embora protegido por leis de direitos autorais, pode ser usado e distribuído gratuitamente; não pode, entretanto, ser revendido. (W-1)

Freeware program – *programa de domínio público*.

Programa obtido via Internet sem necessidade de pagamento. (O-120)

Freeze – *congelamento; congelar, parar*.

(1) Erro que causa paralisação do sistema operacional, geralmente provindo de um erro de programação. (V-380)

(2) Segurar a imagem produzida pelo computador. (E-137)

FREOPEN (Flush REOPEN) – *reabrir um fluxo*.
Comando em C que associa um fluxo a um arquivo especificado. (Q-36)

FREQ (File REQuest) – *solicitação de arquivos*.
É a habilidade de transferir arquivos entre BBSs automaticamente. (B-34)

Frequency – *freqüência*.

(1) A proporção de alternâncias, expressa em ciclos (ou seus múltiplos) por segundo.

(2) Número de ciclos completos de uma quantidade variável periodicamente como, por exemplo, um impulso de uma onda por unidade de tempo. É medida em “Hertz”. (V-260, 76)

Frequency dependent code – *código dependente de freqüência*. (F-213)

Frequency Division Multiplexing (FDM) – *multiplexação por divisão de freqüências*.

Divisão dos sinais, em uma controladora de comunicação, através da freqüência dos sinais. Transmite duas ou mais mensagens simultaneamente pelo mesmo canal de comunicação. (R-382)

Frequency Modulation (FM) – *Modulação de Freqüência*.

(1) (CCITT/ITU) Modulação na qual a freqüência de uma corrente alternada é a característica variada.

(2) Modulação na qual duas ou mais freqüências particulares correspondem cada uma a condições significativas.

(3) Uma das três formas de modificar um sinal de onda senoidal para fazer com que “porte” informações. (H-278)

Frequency response – *resposta de freqüência*.

(1) A medida da atividade de um dispositivo quanto à ação, resposta e acompanhamento de uma ocorrência sob condições variáveis.

(2) A resposta de um dispositivo ou sistema é uma expressão quantitativa da saída com uma função da entrada sob condições explicitamente definidas. A característica de resposta é representada, às vezes, graficamente como função de alguma variável independente, tal como a freqüência ou a direção. (V-259)

Frequency Shift Keying (FSK) – *Modulação por Chaveamento de Freqüência*.

(Ver: Frequency Modulation). (L-192)

FREXP

Função em C que calcula a mantissa e o expoente de um número de dupla precisão. (Q-413)

Friction – *fricção, atrito*.

Ato de friccionar, produzir atrito entre duas ou mais superfícies. (K-5,195)

Friendly utility software – *programa utilitário amigável*. (V-680)

Front – *frente*.

Parte frontal de uma peça, equipamento ou módulo. (P-132)

Front panel – *painel frontal*.

Painel de controle de determinados dispositivos

conectados aos computadores; por exemplo, painel da impressora. (T-260)

Front-end processor – *processador auxiliar*.

(1) Processador que pode ajudar um computador principal no processamento de certas tarefas como, por exemplo, controle de linha, manipulação de mensagens, conversão de códigos, controle de erros e funções de aplicação. (R-155)

(2) Computador ou unidade de processamento que gera e manipula dados antes que outro processador os receba. (U-205)

Front-panel control – *controle do painel frontal*. (O-16)

FSCANF

É uma função da linguagem C que recupera uma entrada formatada de um fluxo. (N-270)

FSEEK

É uma função em linguagem C que reposiciona o ponteiro de um arquivo num fluxo. (N-272)

FSETPOS (Flush SET POSition) – *ajuste do posicionamento do fluxo*. (Q-41)

FSK (Frequency Shift Key) – *Modulação por Chaveamento de Frequência*.

(1) Modulação de frequência de uma “portadora” pela modulação do sinal que varia entre um número fixo e valores discretos (um sinal digital).

(2) Sistema pelo qual a frequência portadora é deslocada acima e abaixo de um valor médio, de acordo com um sinal de duas condições: uma representando um sinal de marca e outra representando um sinal de espaço. (H-279)

FTAM (Field Transfer, Access and Management) – *Gerenciamento, Acesso e Transferência de Campos*.

É uma especificação padrão para transferência de dados entre dois computadores de vendedores diferentes. (N-36)

FTELL

É uma função da linguagem C que retorna com o ponteiro do arquivo corrente. (N-273)

FTP (File Transfer Protocol) – *Protocolo de Transferência de Arquivos*.

(Ver: File Transfer Protocol). (W-1)

FTS (Full Technical Support) – *Suporte Técnico Completo*.

Uma das normas de padronização da ISO 9000. (B-60)

Full – *cheio, completo*.

Relativo a um recurso que está sendo utilizado em seu limite ou já o estourou. (U-637)

Full adder – *somador completo; somador de três entradas*.

Circuito combinacional com três entradas, um somador D, um somador E, um dígito de transporte transferido de outra posição de dígito F, e duas saídas que são uma soma sem transporte T e um novo dígito de transporte R. O circuito combinacional é sinônimo de somador de três entradas. (R-292)

Full copy – *cópia completa*.

Duplicar informações e reproduzi-las em outra parte de um documento. (F-111)

Full duplex – *transmissão simultânea*.

Transmissão de caracteres de controle ou de dados em uma direção, enquanto se está recebendo informação da direção oposta. (V-436)

Full duplex data transmission – *transmissão de dados bidirecional*.

Transmissão de dados na qual estes circulam pelo meio de comunicação nos dois sentidos. (H-148)

Full installation – *instalação por completo, concluída, terminada*. (K-126)

Full memory – *memória cheia, completa, total*.

Geralmente constitui uma mensagem de erro quando o comando executado requer uma memória que não está disponível no sistema. (J-498)

Full motion video – *vídeo full motion (de movimento total)*.

Monitor para animação gráfica e apresentação de imagens pré-gravadas. (T-525)

Full page – *página cheia, completa*. (R-70)

Full screen – *tela cheia*.

Uma forma de apresentação na qual os conteúdos de um terminal de vídeo são apresentados de uma só vez. (T-442)

Full screen panel – *painel de tela completa (cheia)*.

(1) Um monitor de vídeo com tamanho e resolução suficientes para apresentar pelo menos uma imagem de 8 ½ por 11 polegadas. (F-146)

Full screen panel - *painel (tela) completo*.

Em DPC X, uma imagem de tela predefinida arma-

zenada no painel de dados, que pode ser recuperada para exposição (*display*) por programas que usam processamento de tela completa ou para impressão. (V-74)

Full time coder – *intermitente*.

Codificador que realiza operações em tempo inteiro. (T-524)

Full-blown

Computador portátil (*notebook*) funcionando como um terminal. (B-207)

Full-featured – *suficientemente aperfeiçoado*. (O-18)

Full-page scanner – *scanner de página inteira*.
Scanner de mesa com a capacidade de leitura até o formato A-4. (E-55)

Full-scale – *escala completa*. (A-37)

Fulladder – *tons*.

Uma série progressiva de tons que vão do preto ao branco. As escalas de cinza são usadas na computação gráfica para aumentar o detalhamento das imagens. O número de tons de cinza depende do número de bits usados para descrever a ocorrência de cada *pixel* (ponto da imagem). (I-106)

Fullword – *palavra inteira*.

Um grupo de quatro conjuntos de oito bits, cada um correspondendo a uma palavra de computador que pode ser endereçada como uma só unidade. (D-384)

Fully – *completamente*. (J-567)

Fully compatible – *totalmente compatível*. (U-505)

Fully programmable color computer – *computador colorido totalmente programável*. (U-521)

Fully Qualified Domain Name (FQDN) – *Nome de Domínio Exclusivo*.

Endereço que especifica uma máquina exclusiva e é domínio da Internet. É, na verdade um *hostname* com seu nome de domínio anexado. (W-27)

Fully-configurable – *totalmente configurável*.

Característica de um programa ou entidade gráfica em que se pode alterar totalmente as suas características ou funções. (Ver: Configuration). (R-170)

Function – *função*.

(1) Entidade matemática cujo valor depende dos

valores de uma ou mais variáveis independentes. (V-507)

(2) Finalidade de um programa ou rotina, ou a ação que realizam. (J-56)

Function body – *corpo de função*.

É um conjunto de comandos em uma função. (D-186)

Function call – *chamada de função*.

Normalmente pelo protótipo < nome da função> < parâmetro>. (D-183)

Function code – *código de função*.

Código perfurado ou gravado (num cartão ou numa fita) que determina o início de uma função de máquina como, por exemplo, espaçamento, retorno de carro, salto, etc. (S-424)

Function header – *cabeçalho de função*.

Sentença que define parâmetros a serem utilizados em fórmula matemática. (K-3,88)

Function key – *chave de função; tecla de função*.

(1) (TC 95) Numa máquina de escrever, um controle por meio do qual uma função específica da máquina é ligada, desligada ou executada.

(2) (TC 97) Em computadores gráficos, uma chave que pode ser operada para enviar (transmitir) sinais para o programa que controla o *display*.

(3) Num terminal, uma chave como *attention* ou uma chave *enter* que provoca a transmissão de um sinal não associado com a de um sinal que vai ser impresso ou exposto no *display*. A detecção do sinal normalmente faz com que o sistema indique ao operador algumas funções predefinidas. (T-58)

(4) Uma tecla programável (F1, F2, e assim por diante) que executa funções especiais, dependendo do software que estiver sendo usado. (S-341)

Function library – *biblioteca de funções*. (J-661)

Function module – *módulo de função*.

São módulos que podem ser executáveis, ou fonte, conhecida como programa principal. (D-180)

Function name – *nome de função*.

Nome pelo qual a função chamada é identificada. (J-511)

Function nestin – *embutimento de função*. (E-291)

Function residing – *função residente*.

Diz-se de programas de computadores que permanecem em um dispositivo particular. (E-139)

Function standardizes – *padronização de funções.*

Padrão criado para universalizar o formato das funções. (V-548)

Function-by-function – *função a função.*

Método de execução de um programa. (H-609)

Function-type procedure – *procedimento tipo função.*

São aqueles que podem retornar mais que um valor ou simplesmente nenhum. (D-183)

Functional description – *descrição do funcionamento.*

Descreve como um aparelho funciona. (P-112)

Functional language – *linguagem funcional.* (E-291)

Functional programming – *programação funcional.* (E-288)

Functional save routines – *rotinas de função de gravação.*

Uma série de rotinas para funções que possibilitam a gravação de um arquivo. (H-89)

Functional unit – *unidade funcional.*

Uma entidade do hardware, do software, ou de ambos, capaz de efetuar uma função específica. (S-268)

Functionality – *funcionabilidade.*

Capacidade de funcionamento de um equipamento. (E-75)

Functioning – *funcionamento.* (U-523)

Further acts

Tabela de controle de erros mais avançada. (B-133)

Fuse – *fusível.*

Elemento de circuito que se queima ou rompe quando a corrente que o atravessa vai além de um certo nível. (P-162)

Future business – *negócios do futuro.*

Relativo a qualquer tipo de negócio que utiliza a informática em suas transações. (U-501)

Future house – *casa do futuro.*

Relativo às casas que utilizam a informática em serviços domésticos. (U-501)

Future trends in device management – *tendências futuras no controle de dispositivos.* (U-389)

Fuzzy logic – *lógica sem nitidez.*

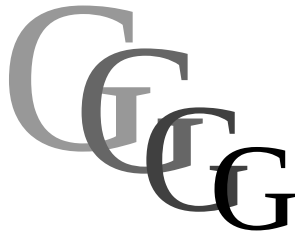
Fornece uma abordagem para aproximar o raciocínio onde as regras de conclusão são aproximadas, ao invés de exatas. (N-37)

FWRITE (Flush WRITE) – *escrever num fluxo.*

Comando em C que grava dados num fluxo de arquivo especificado. (Q-67)

FYI (For Your Information) – *“Para sua informação”.*

Subséries de RFCs que não são padrões técnicos nem descrições de protocolos. FYIs transportam informações gerais sobre assuntos relatados para TCO/IP ou para a Internet em geral. (W-80)



GaAs (Gallium Arsenide) integrated circuit – *circuito integrado GaAs.*

Tipo de CI que ao invés de ser fabricado com silício é fabricado com GaAs, a fim de superar algumas limitações do silício, uma delas a de trabalhar com baixas voltagens. (C-37)

GaAs gate array – *matriz de portas GaAs.*

Nome que se dá a um conjunto de portas lógicas de um circuito integrado fabricado de GaAs. (C-37)

Gadget – *dispositivo, aparelho.* (K-162)

Gain

Aumento de amplitude de um sinal produzido por um circuito amplificador. Pode ser expresso em decibéis ou como um fator. Pode se referir à tensão, à corrente ou à potência. O mesmo que *gained*. (U-99)

Gallery – *galeria.* (I-368)

Gallery command – *galeria de comandos.* (I-368)

Gallery menu – *galeria de menus.*

Sobre um assunto particular. (I-368)

Game – *(computer game) jogo de computador.*

(1) Uma forma popular de diversão e entretenimento interativo. (E-71)

(2) Nome dado aos jogos de computador. (V-744)

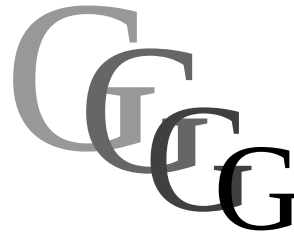
Game card – *placa de jogo.* (Ver: ROM cartridge). (K-147)

Game port – *porta de jogos.*

Uma porta analógica de 15 pinos de um PC, que normalmente se encontra na parte posterior da placa de som, usada especificamente para controladores de jogos, como um *joystick*; também funciona como um conector de MIDI. (W-58)

Gamepad

Um tipo de controle manual de jogos de computador, geralmente carregado com botões de ação, que é conectado ao computador. (W-67)



Gaming – *jogos de computador.*

Incluem MUDs, RPGs, jogos de simulação 3D etc. (W-15)

Gamut – *gama.*

(1) Gama, série de alguma coisa. (M-7)

(2) Escala musical completa.

(3) Na computação gráfica, a faixa de cores que podem ser apresentadas em um monitor colorido.

Gap – *intervalo.*

Um intervalo de tempo ou espaço usado como sentinela automática para indicar o fim de uma palavra, um registro ou arquivo de dados em um elemento de armazenamento. (T-430)

Garbage – *lixo.*

Informações sem significado existentes em um meio de armazenamento. (U-371)

Garbage collection procedure – *procedimento de coleta de lixo.* (D-151)

Garbage collector – *coletor de lixo.*

Algoritmo ou programa chamado quando há escassez de memória ou de qualquer outro recurso. (J-499)

Garbage In – *lixo dentro.*

Garbages são informações sem significado ou desnecessárias contidas em qualquer elemento do armazenamento. (D-318)

Garbage Out – *lixo fora.*

Garbages são informações sem significado ou desnecessárias contidas em qualquer elemento do armazenamento. (D-318)

Gas plasma display – *display de plasma de gás.*

Tecnologia para fabricar *displays* de cristal líquido. (T-511)

Gate – *porta.*

(1) Uma das mais elementares estruturas de blocos que compõem os computadores. Esse circuito eletrônico executa uma única operação lógica sobre algumas entradas para produzir uma saída. (V-622)

(2) Processo de escrita, desenho ou processo de impressão. **(D-32)**

Gateway – *passagem, porta de comunicação*. Dispositivo que conecta duas redes locais diferentes, ou uma rede local e uma rede remota, um mini-computador ou um computador central. **(V-344)**.

Gather – *acumular*.

Imprimir dados de várias áreas da memória usando somente um comando. **(V-591)**

Gauge – *calibre, gabarito*.

Dispositivo que mede espessura ou largura. **(L-118)**

GB

Abreviação de *gigabyte* (103 bytes). **(V-665)**

Gbps

Abreviatura de *Gigabits per second* (gigabits por segundo). Equivalente a 1000 Mbps, um bilhão de bits de dados. **(W-76)**

GCL (Global Commerce Link) – *Liga de Comércio Global*.

Sigla nome de um dos serviços da Internet, que permite a realização de negócios *on-line*, com várias partes do mundo via computador. A maior vantagem está no preço deste serviço. **(C-28)**

GDI (Graphics Device Interface) – *Interface de Dispositivos Gráficos*. **(L-12)**

Gear – *engrenagem*.

Em computadores analógicos, é o mecanismo que indica o ângulo de rotação de três hastes. **(T-812)**

GEM (Graphics Environment Manager) – *Gerenciador de Ambiente Gráfico*.

Programa que auxilia o usuário na construção de gráficos. **(T-502)**

General computer system structure – *estrutura geral de sistemas de computador*. **(U-350)**

General Electric

Empresa norte-americana de eletroeletrônicos. **(D-225)**

General error – *erro geral*. **(V-597)**

General guidance – *guia geral, orientação geral*. **(U-333)**

General input – *entrada geral ou comum*.

Entrada de dados ou informações de fora de um computador para sua memória principal. **(M-76)**

General Protection Fault (GPF) – *erro de proteção geral*.

Um erro que ocorre quando um programa executa uma instrução que não é permitida no seu nível de privilégio, usa um endereço inválido de memória ou acessa um endereço válido em um modo inválido. Quando o GPF ocorre, o OS/2 recebe controle e termina o processo. **(N-91)**

General purpose data processing system – *sistema de processamento de dados de propósito geral*.

Configuração de um sistema de computador para uma finalidade qualquer não-específica. **(V-694)**

General purpose computer – *computador de uso geral*.

Computador construído para resolver uma grande variedade de problemas. **(R-271)**

General purpose register – *registrador de uso geral*.

Um registrador que pode ser usado em diversas situações ou, por contraste, um registrador que não costuma ser utilizado pelo sistema operacional com nenhuma finalidade específica. **(J-355)**

General register – *registro geral*.

Um registro usado para operações como adição binária, subtração, multiplicação e divisão. Registros ou registradores gerais são usados principalmente para computar e modificar endereços num programa. **(T-126)**

General utilities – *utilitários genéricos*.

Vários tipos de utilitários. **(H-120)**

Generate – *gerar, produzir*.

(1) Produzir ou preparar um item específico de acordo com uma regra definida ou programa num período de tempo.

(2) Fazer uso de um programa gerador para obter uma versão específica de um programa de utilização geral.

(3) Produzir declarações em linguagem de montagem a partir de declarações-modelo de uma definição de macro quando a definição é chamada pela macroinstrução. **(T-66)**

Generation – *geração*.

(1) Relativo às várias eras dos computadores.

(2) Forma de diferenciar conjuntos de arquivos similares; onde o mais antigo é chamado de avô, o próximo é o pai, e o mais novo é o filho. **(U-190)**

Generator – *gerador*.

(1) Rotina de controle que gera relatórios, entrada/saída etc.

(2) Programa que estrutura outro programa a partir de instruções especialmente concebidas, selecionando-as, ajustando-as e dispondo-as de acordo com determinadas especificações. (V-630)

Generic font – *fonte genérica*. (I-393)

GENie

Um serviço de informação *on-line*, desenvolvido pela General Electric, que oferece muitos dos recursos de um BBS e também cotações atualizadas de ações, serviços de compras domésticas e notícias. Se o nome de correio eletrônico do assinante da GENie é FICSA, seu endereço na Internet é FICSA@genie.geis.com (C-103)

GENIX

Sistema operacional para sistemas compatíveis com Apple. (T-488)

GET – *obter*.

Comando dado no dBASE para se poder ter acesso à leitura de dados ou registro. (V-611)

GETC (Get Character) – “*obter um caractere*”.

Comando em C que lê um caractere de um fluxo aberto. (Q-57)

GETCH

É uma função da linguagem C que pega um caractere do console sem eco na tela. (N-255)

GETCHAR (Get CHARACTER) – “*obter um caractere*”.

Comando em C que lê um caractere de um fluxo. Igual ao comando *GETC*. (Q-57)

GETCHE

É uma função da linguagem C que pega um caractere do teclado com eco na tela. (N-55)

GETCWD

Comando em C que armazena o diretório de trabalho em uma variável. (Q-76)

GETDATE (Get DATE) – “*obter a data*”.

Comando em C que fornece a data do sistema. (Q-88)

GETENV (Get ENVIRONMENT) – “*obter do ambiente*”.

Função em C que fornece o valor de uma variável de ambiente. (Q-46)

GETS

É uma função da linguagem C que pega uma *string* de um fluxo. (Q-88)

GETTIME (Get Time) – “*obter a hora*”.

Função em C que armazena a hora do sistema em uma estrutura. (Q-88)

Gflops

Unidade de velocidade de processamento que é medida em bilhões de instruções de ponto flutuante por segundo. (V-668)

Ghost Hunter

“Cavalo de Caça-Fantasmas”, famoso jogo de computador na década de 80. (U-500)

Gibberish – *linguagem inarticulada*. (I-384)

GIF file – *arquivo GIF*.

O tipo mais comum de arquivos-imagem usados na Internet para imagens gráficas. Esses arquivos são comprimidos, de modo que ocupem uma quantidade mínima de espaço, e possam, portanto, ser transferidos mais rapidamente que qualquer outro arquivo gráfico. Diferentemente de outros tipos de arquivos gráficos, são limitados a 256 cores. São armazenados em diferentes formatos, tais como : 87 a, 87 a *Interlaced*, 89 a, 89 a *Interlaced*; as versões *interlaced* foram desenvolvidas para permitir às imagens serem gradualmente reveladas na medida em que são descarregadas (por *download*). Podem ser também animados, dando a impressão de serem um vídeo, ou transparentes, misturando-se com o segundo plano (*background*). (W-57)

GIF (Graphics Interchange Format) – *Formato de Troca de Gráficos*.

Um formato de arquivo gráfico de mapa de bits em cores para computadores IBM e compatíveis. O formato GIF costuma ser usado para a transferência de imagens em BBSs e na WWW porque utiliza uma técnica de compressão eficaz para gráficos de alta resolução, como imagens digitalizadas. (C-22)

Giga

Um prefixo que, acrescentado a uma palavra, indica um bilhão. Em computadores, é 1.024 vezes o mega (1.073.741.824 bytes). Mil gigas é um tera. (W-67)

Gigabit

Um bilhão de bits. Abreviado como: Gb, Gbit e G-bit. (W-12)

Gigabyte (GB) – *gigabyte*.

Palavra que indica um bilhão de bytes. (V-553)

GIGO (Garbage In, Garbage Out) – *Lixo na Entrada, Lixo na Saída*.

Refere-se ao fato que o computador faz somente o que lhe é solicitado. Se o usuário inserir dados incorretos em seu computador, ele produzirá similarmente uma saída falha. (S-125)

GIS (Geographic Information Systems) – *Sistemas de Informações Geográficas*.

Softwares destinados à utilização por profissionais que necessitam de informações geográficas. Ex.: WORLD ATLAS, US ATLAS, PC GLOBE. (B-68)

Givable shared memory – *memória compartilhada disponível*.

Um bloco de memória que aloca processos e pode obter um seletor que pode ser usado por outros processos. (N-138)

GlidePad

Um bloco sensível a toques, de aproximadamente 2 x 2 polegadas, que rastreia o toque de um dedo. Atua como um mouse para indicação, mas como não é um sensor de pressão, não há necessidade de pressioná-lo, basta tocá-lo. (W-8)

Glitch

Um termo sem correspondência em português. Em geral, um problema de pequena gravidade. Também, um pequeno e rápido aumento de intensidade da corrente elétrica. (E-71)

Global – *global*.

Pertinente a uma subdivisão de um programa de computador, usada pelo menos em outra subdivisão daquele programa. Contrasta com: *local*. (H-98)

Global Descriptor Table (GDT) – *Tabela Descritora Global*.

É a tabela descritora que define os segmentos de memória possuídos pelo sistema operacional e unidades de disco. (N-92)

Global heap – *“monte”, “pilha” global*.

Uma RAM que pode ser alocada dinamicamente para o uso dos subsistemas e processadores OS/2. O “monte” é administrado pelo gerenciador de memória do OS/2. (N-133)

Global identifier – *identificador global*.

Variável ou rótulo que pode ser acessada por qualquer rotina em um programa. (K-69)

Global information segment – *segmento de informação global*.

Um segmento de dados que é dividido no momento da “linkedição” de bibliotecas, que só é copiada de segmentos existentes. (N-139)

Global initialization – *inicialização global*.

Execução de uma rotina de inicialização da biblioteca de elo dinâmico (*dynlink library*) somente quando a biblioteca está inicialmente carregada. (N-93)

Global kill file – *arquivo de eliminação global*.

Um arquivo que diz ao leitor de notícias de UseNet quais os artigos que o usuário deseja sempre saltar. Aplica-se a todos os grupos de notícias (*news-groups*) dos quais o usuário é integrante. (W-128)

Global library – *biblioteca global*.

Biblioteca de funções que é padrão, que todos os compiladores de uma determinada linguagem compreendem. (J-534)

Global network – *rede global*.

Linha de comunicação conectando um computador a terminais remotos em escala global. (B-184)

Global resource – *recurso global*.

Qualidade/função existente em todo tipo de computadores ou máquinas semelhantes. (H-409)

Global search – *pesquisa global*.

Em processamento de texto, localizar automaticamente um caractere ou grupo de caracteres toda vez que eles aparecem num documento com uma simples instrução. Isto permite opção de troca por outro caractere ou grupo de caracteres a cada ocorrência, por exemplo, troca de *International Form Standardization* para “ISO”. (H-300)

Global symbol – *símbolo global*.

É um símbolo definido com uma declaração que é reconhecida por qualquer procedimento de comando que for executado. (S-266)

Global variable – *variável global*.

(1) Uma variável definida numa parte do programa e utilizada em, pelo menos, outra parte do programa.

(2) Toda variável que esteja disponível a qualquer programa do sistema. (E-133)

Glossary – *glossário*.

Um vocabulário com anotações sobre um assunto particular. (T-398)

Glossary clear command – *comando de limpeza de glossário*. (I-386)

Glossary merge – *glossário incorporado*. (I-386)

Glossary save – *glossário salvo*. (I-386)

GMTIME (Greenwich Meridian Time) – *hora de Greenwich*.

Função que converte a data e hora do sistema para a data e hora em Greenwich (GMT). (Q-53)

GNU (GNU's not Unix)

Acronímico para “*GNU's not Unix*” (“GNU não é Unix”). Projeto cujo objetivo é fornecer, gratuitamente, software compatível Unix. (W-48)

GO – *ir*.

Comando utilizado pela ferramenta de depuração do DOS para transferir o controle para o programa que está sendo testado, e, opcionalmente, atribui um ou dois pontos de quebra. (U-750)

GO TO – *vá para*.

Comando básico de programação que causa o desvio da execução para um ponto específico do programa. (V-692)

GO TO statement

Comando da linguagem BASIC usado para retorno de ou para uma função. (D-52)

Goal – *fim, objetivo*.

Utilizado nas descrições de projetos e sistemas. (U-607)

Goalseeking – *sistema por metas*.

Sistema de propósito definido, inteligente, que responde diferentemente a um ou mais eventos internos ou externos diferentes. (V-441)

Gopher

É o precursor direto, tanto em conceito como em função da WWW, pois foi uma das primeiras tentativas de se obter a enorme quantidade de informações disponíveis na Internet. É um protocolo baseado em texto, cujo propósito é, utilizando menus simples, localizar, recuperar e gravar a informação da Internet. Desenvolvido na Universidade de Minnesota em 1991, tem duas origens para seu nome; a primeira é proveniente do mascote da Universidade (uma espécie de esquilo); a

segunda deriva das palavras “*Go for*” (“ir atrás” de qualquer coisa solicitada). Atualmente, em decadência, devido ao predomínio de outros métodos de acesso por hipertexto, como os da WWW. (W-26)

Gopherspace – *espaço Gopher, gopherespaço*.

A informação disponível pelo conjunto de ferramentas do Gopher, ou seja, o mundo de menus do Gopher. Conforme o usuário se move de menu em menu no Gopher, é dito que “está se movendo pelo espaço Gopher”. (W-131)

GOTO

No DOS e no OS/2, um comando que instrui o DOS a pular para um *label* específico, dentro de um *batch file*, e executar os comandos subsequentes a aquele *label*. (E-100)

GOTO instruction – *instrução GOTO*. (I-359)

GOTO statement – *declaração GOTO*.

Comando de programação que causa um salto no fluxo de execução do programa. (K-45)

GP

Abreviação de grupo (*group*). Uma palavra que nas comunicações telegráficas designa arbitrariamente um comprimento equivalente a seis caracteres. Pode ser utilizado sempre que aparece uma só declaração, exceto com unidade (PL/I). (J-556)

GPI (Graphics Programming Interface) – *Interface de Programação Gráfica*. (Ver: Graphics Programming Interface) (V-598)

GPS (Global Positioning System) – *Sistema de Posicionamento Global*.

Modo de localizar um ponto específico do mapa de uma região num software GIS. Ver: GIS. (B-69)

Grabber

Dispositivo para a captura de dados. Refere-se a um tipo especial de memória de vídeo que recebe dados de imagens gráficas de uma câmara de vídeo ou alguma outra fonte de vídeo animado. (U-189)

Gradation – *gradação, matização*.

Em originais fotográficos e reproduções litográficas, a variedade de tons, da luminosidade mais brilhante às sombras mais intensas. (W-67)

Grammar – *gramática*.

Conjunto de símbolos e regras de produção empregados para definir uma linguagem de programação. (I-436)

Grammatik

Um programa de correção de gramática e estilo para computadores IBM e Macintosh. O Grammatik emprega um banco de dados modificável pelo usuário para assinalar erros comuns de gramática, além de erros de grafia que os corretores ortográficos não conseguem identificar. (C-158)

Grant – concessão, subvenção.

Ato de conceder alguma característica específica de um dispositivo físico ou lógico a outro que não tenha essas características. (U-649)

Graph – grafo.

Conjunto de pontos denominados vértices e de arestas unindo estes vértices. Existem vários tipos de grafos.

(1) Grafo completo: grafo em que todos os vértices estão ligados dois a dois por um arco.

(2) Grafo orientado: grafo que tem o percurso por um arco em direção a um vértice e esse percurso não pode ser feito senão nesse sentido.

(3) Grafo plano: grafo ao qual pode ser dada uma representação gráfica, na qual os arcos são distintos e os arcos que unem os vértices são curvas simples e não se cruzam em nenhum ponto, exceto nos vértices.

(4) Conjunto não-vazio finito de vértices (ou nós) junto ao conjunto de arcos que unem pares de vértices distintos.

Se um arco l une vértices V_1 e V_2 , diz-se que V_1 e V_2 incidem em l e que os vértices são adjacentes, formando um par ordenado (V_1, V_2) . Geralmente, como o próprio nome indica, um grafo é expresso em forma gráfica, indicando os vértices como pontos e os arcos como linhas unindo adequadamente os pontos. Os arcos constituem um conjunto finito de pares ordenados de vértices distintos. Numa representação gráfica podem ser colocados indicativos direcionais (flechas) em cada arco. Quando não é especificada qualquer direção, diz-se que o grafo não é orientado. As representações mais utilizadas usam como base uma matriz de incidência ou de adjacência. Os grafos são muito utilizados na informática (teoria da informação). (T-92)

Graph bars – gráfico de barras.

Gráfico feito com barras para comparação de valores pela altura dessas barras. (J-594)

Graph frame – estrutura gráfica. (H-733)**Graph plotter – plotter gráfico. (D-323)****Graphic – gráfico.**

(1) Um símbolo produzido pelo processo de escrita, desenho ou impressão. (V-655)

(2) *Pixels* configurados de tal maneira a formar uma figura desejada pelo usuário. (V-680)

Graphic accelerator chip – chip acelerador gráfico.

Chip acelerador na geração de gráficos. (V-680)

Graphic adapter – adaptador gráfico.

Um adaptador de vídeo capaz de mostrar gráficos tão bem quanto dados alfanuméricos. Quase todos os adaptadores de vídeo, de um modo geral, são adaptadores gráficos. A grande exceção é o IBM MDA (*Monochrome Display Adapter* – Adaptador de *Display* Monocromático). (E-145)

Graphic Background – background (fundo ou segundo plano) gráfico.

Textura ou cor de fundo (segundo plano) criada graficamente para realçar a cópia de uma página da Web. (W-1)

Graphic card – cartão gráfico. (L-2)**Graphic character – caractere gráfico.**

Um caractere representado por um símbolo gráfico. (V-683)

Graphics Device Interface (GDI) – Interface de Dispositivos Gráficos.

Um conjunto padrão de funções de programação para a produção gráfica em Windows fornecido pela Microsoft em seu *Kit* (pacote) de Desenvolvimento de Software. Por serem dispositivos independentes, as funções podem ser usadas em qualquer placa de vídeo, desde que o Windows esteja instalado. (W-8)

Graphic interface – interface gráfica.

Um tipo de configuração de imagens de vídeo que permite ao usuário selecionar comandos, acionar programas e ver listas de arquivos ou opções, apontando para representações figurativas (ícones) e listas de itens de menus na tela. (E-70)

Graphic language – linguagem gráfica.

(1) Em computadores gráficos, qualquer linguagem usada para programar um dispositivo de exposição (*display*).

(2) Uma linguagem de programação utilizada para o processamento e apresentação visual de dados gráficos, via computador. (H-268)

Graphic program – *programa gráfico.*

Programa que configura uma imagem a ser mostrada no monitor ou na impressora. (T-530)

Graphic tablet – *mesa gráfica.*

Dispositivo com o qual os desenhos são transformados em uma sequência de dígitos e transmitidos para o computador. (V-633)

Graphical application – *aplicação gráfica.*

Os programas desenvolvidos e executáveis em uma interface gráfica. (R-393)

Graphical environment – *ambiente gráfico.* (V-675)

Graphical image – *imagem gráfica.*

É uma imagem, geralmente tridimensional, que permite a visualização de vários ângulos e da qual se analisa o objeto gráfico. (L-105)

Graphical interface – *interface gráfica.*

Dispositivo que permite a utilização de gráficos num computador. (V-520)

Graphical mode – *modo gráfico.*

Modo em que alguns computadores precisam estar para exibir gráficos. (V-587)

Graphical User Interface (GUI) – *Interface Gráfica do Usuário.*

Conjunto de características que facilitam a utilização de um software gráfico desenvolvido para usuário. (R-183)

Graphically astute interface – *interface gráfica de funcionamento perspicaz.* (O-11)

Graphics – *gráfico.*

Representado por um desenho ou figuras geométricas. (V-710)

Graphics 3D – *gráfico tridimensional.*

Gráfico que, partindo de técnicas de desenho, simula a tridimensionalidade. (J-523)

Graphics accelerator – *aceleradora gráfica.*

Dispositivo que aumenta a velocidade de processamento gráfico num computador. (V-499)

Graphics array – *arranjo gráfico.* (H-617)

Graphics board – *placa gráfica.*

Placas de diferentes tipos que aumentam a resolução e a palheta de cores no computador. (V-500)

Graphics calculation – *cálculo gráfico.*

Cálculos para confecção de elementos gráficos. (V-673)

Graphics card – *cartão gráfico.* (Ver: Graphics board). (V-501)

Graphics character – *caractere gráfico.*

Mostra pequenos desenhos como, por exemplo, um pequeno rosto ou um naipe de baralho. (R-239)

Graphics chip – *circuito integrado gráfico.*

Circuito integrado que aumenta a capacidade gráfica do computador. (V-501)

Graphics controller – *controlador gráfico.* (J-493)

Graphics file – *arquivo gráfico.*

Nos programas gráficos, o modo como as informações necessárias para representar os gráficos são organizadas e armazenadas no disco. (E-153)

Graphics file manager – *gerenciador de arquivos gráficos.*

Usado pelo Windows. (J-591)

Graphics frame – *quadro gráfico.*

Desenho de tamanho predeterminado que, utilizado em conjunto, dá origem a uma animação. (V-370)

Graphics mode – *modo gráfico.*

Especificadores de padrões de vídeo e de protocolo de sinal para hardware. (T-531)

Graphics performance – *desempenho gráfico.*

Capacidade de um dispositivo manipular ou apresentar informações gráficas. (R-412)

Graphics plotter – *“plotter” de gráficos.*

(1) Dispositivo que permite gerar gráficos com grandes definições utilizado para, por exemplo, desenhar projetos de casas, de placas de circuitos, etc. (S-137)

(2) Referenciais das telas gráficas. (D-323)

Graphics printer – *impressora gráfica.*

Impressora gráfica, que pode ser de vários modelos, como matricial, deskjet, laser ou até *plotter*. (H-600)

Graphics programming interface (GPI) – *Interface de Programação Gráfica.*

Um tipo de programa para ajudar no projeto e confecção de programas acessíveis ao usuário por meio de terminais de exposição (*display*). (V-598)

Graphics tablet – *mesa gráfica.*

Um dispositivo gráfico de entrada que permite ao usuário desenhar com uma caneta especial sobre

uma peça plana eletronicamente sensível. Os movimentos da caneta são transmitidos para a tela. (E-96)

Graphics tool – *ferramenta gráfica.*

Programa que auxilia a formação de desenhos, quadros (*frames*), no computador. (V-370)

Gray-scale – *escala de cinza, escala de tons.*

Escala que determina valores à gama de tons de cinza existentes entre o preto e o branco. (R-414)

Gray-scaling laser printer – *impressora laser de escalas de cinza (de escalas de tons).*

Impressoras laser que transformam cores em escalas da cor cinza. (T-301)

Grayed out bar – *caixa ou barra de opções destacada.* (V-670)

Greater flexibility – *maior flexibilidade.* (V-67)

Greater than – *maior que.*

Simbologia utilizada para comparações. (T-155)

Greatest integer function – *função inteira.*

Função que poupa memória. Ocupa dois bytes de memória. (D-62)

Greek characters – *Caracteres ASCII que representam letras gregas.* (R-239)

Green phosphor screen – *tela fósforo verde.* (H-360)

Green phosphors

Relativo aos caracteres de cor esverdeada mostrados no monitor. (U-510)

GREP

Comando de busca para localizar texto dentro de arquivo de dados. Ele é derivado do comando editor de linha “G/re/p”, que imprime todas as linhas contendo uma expressão regular especificada. (N-56)

Grid – *grade.*

(1) Dois conjuntos de linhas ortogonais usadas para medir e identificar caracteres. (R-336)

(2) Duas séries de linha que se cruzam em ângulos retos. (U-315)

Gridpoints – *pontos de grade.*

Sistema de quadrados numerados para auxiliar no desenho; matriz de linhas dispostas em ângulos retos permitindo que pontos sejam facilmente *plotados* ou localizados. (M-93)

Grooming

Transferência de arquivos como no *file migration*, acrescentando-se a otimização do uso do disco. (O-90)

Ground – *terra.*

Lugar para descarga de corrente/tensão fora do limite admissível. (P-166)

Ground up

A conexão intencional de seções de um circuito elétrico com um condutor comum chamado de “terra”. (H-669)

Ground-breaking upgrade – *atualização com quebra de nível.*

Refere-se à atualização de um software ou equipamento que incorpora novas tecnologias e/ou apresenta mais recursos em relação a sua última versão comercial. (R-410)

Grounded – *aterrado.*

Para que o circuito de um computador funcione de forma a não prejudicar o usuário e não ficar tão susceptível a ruídos do meio externo, o computador deve ser aterrado. (S-120)

Group – *grupo.*

(1) Nome aplicado aos níveis distintos de frequências portadoras em um sistema.

(2) Uma palavra usada em comunicação telegráfica que designa arbitrariamente um comprimento equivalente a seis caracteres.

(3) Um conjunto de registros selecionados que tem o mesmo valor num campo selecionado para todos os registros.

(4) Uma série de registros unidos logicamente.

(5) Em programação PL/I, um grupo DO, que pode ser utilizado sempre que aparece uma só declaração, exceto com a unidade ON.

(6) Um conjunto de usuários RACF que compartilham o uso de determinado conjunto de dados. (V-129)

Group Control System (GCS) – *Sistema de Controle de Grupo.*

Sistema de estações terminais com doze ou mais canais de onda portadora, em que um grupo de onze canais é reduzido para alta frequência. (V-316)

Group members – *membros de grupo.*

Função utilizada em redes para definir um grupo de usuários que tenham características comuns, tais

como, direitos de acesso iguais, utilização da mesma área em disco, etc. (U-647)

Group names screen – *tela de nomes de grupo*.
Nome de determinado conjunto de dispositivos de entrada/saída especificado em tempo de geração do sistema. (C-122)

Groupware

Nome pelo qual são conhecidos os programas aplicativos cujo objetivo é aumentar a cooperação e produtividade conjunta de pequenos grupos de trabalho. (V-376)

Groupwise 4.1

Integrador de correio eletrônico que permite qualquer visão e distribuição de documentos. (C-92)

Growth – *crescimento*. (V-50)

GSH (Global SchoolHouse) – *Escola Global*.

Sigla nome do sistema que prevê a ligação de 82 escolas ao redor do planeta por meio da Internet; os principais objetivos são compartilhar conhecimentos e tornar as aulas mais atraentes para os alunos, além de mostrar os recursos da informática. (C-27)

Guard band – *banda de guarda, banda de segurança*.

(1) Uma banda de frequência que permanece ativa entre os canais para proporcionar uma margem de segurança contra interferência mútua.

(2) Banda de segurança é a banda de frequência vaga (livre) entre dois canais, com a finalidade de proporcionar uma margem de segurança contra a interferência mútua. (H-279)

Guest – *hóspede, convidado*.

Usuário que não faz parte da organização, mas que utilize seus recursos computacionais. (U-648)

Guest system – *sistema visitante*.

Sistema acessado via modem com intuito de atender diversos usuários. (V-526)

GUI (Graphical User Interface) – *Interface Gráfica do Usuário*.

(1) Um tipo de configuração de imagem de vídeo que permite ao usuário selecionar comandos, acionar programas e ver listas de arquivos ou opções, apontando para representações figurativas e listas de menus na tela. (E-65)

(2) Interface que torna amigável a utilização ou interação do computador com o usuário. (T-469)

Guide – *guia*.

(1) Indicações que mostram o início e o fim do código. (E-74)

(2) Nos programas de *layout* de página, uma linha pontilhada que indica a posição atual das margens, medianizes e outros elementos do *layout* de uma página. O guia é um recurso de composição, não aparecendo no trabalho final impresso. (S-8)

Guide line – *linha-guia*.

Linha pela qual é guiado o papel ou a fita magnética quando está sendo alimentada, nos casos em que se use este método de alinhamento. (K-119)

Guideline – *norma de linha, linha-guia*. (I-276)

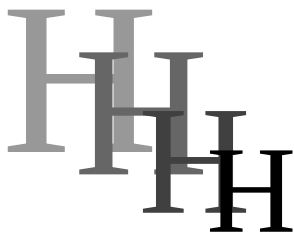
Gutter margin – *margem escavada*. (I-377)

GW-BASIC

Uma versão da linguagem de programação BASIC fornecida juntamente com diversos computadores compatíveis com o IBM-PC. (D-1)

Gzip

Programa gratuito de compressão geralmente disponível como um comando Unix para compressão de arquivos. Gzip, também disponível para MS-DOS, compacta arquivos e adiciona .z ou .gz ao nome do arquivo. (W-37)

**Hacker**

Os *hackers* são programadores tecnicamente sofisticados, que dedicam boa parte de seu tempo a conhecer, dominar e modificar programas e equipamentos. (S-367)

Half – metade.

Quantidade utilizada em processamento de dados como uma unidade. (T-19)

Half duplex – transmissão não-simultânea.

Transmissão na qual um dispositivo ou equipamento move os dados em uma direção de cada vez. (V-436)

Half word – meia palavra.

Uma sequência contígua de bits ou caracteres compreendendo uma meia palavra de computador passível de ser endereçada como uma unidade. (V-640)

Half-byte – meio-byte.

Sinônimo de nibble (Ver este verbete), é a metade de um byte. (J-367)

Half-duplex channel – canal semiduplex.

Canal de comunicação em que os dados são transmitidos unidirecionalmente, ou seja, ora num sentido, ora no outro. (R-364)

Half-duplex modem – modem semiduplex.

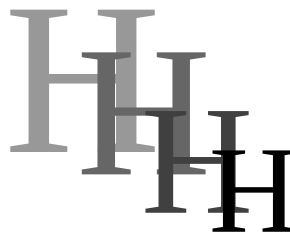
Modem que transmite/recebe dados unidirecionais. (R-365)

Half-height drive – unidade de disco de meia-altura.

Uma geração de unidades de disco de 5 ¼ polegadas que tem 2 polegadas de altura, aproximadamente a metade das unidades da geração anterior. (E-2)

Half-height drive bay – compartimento de unidade de disco de meia-altura.

Apoio ou abertura para instalação de uma unidade de *drive* de meia-altura (uma geração de unidades de disco de 5 ¼ polegadas que tem 2 polegadas de



altura, aproximadamente a metade das unidades da geração anterior). (K-104)

Half-line spacing – espaçamento de meia linha.

Modo de espaçamento de exibição ou impressão de meia linha (gráfico). (D-634)

Halftone – retícula.

A cópia de uma fotografia preparada para impressão, na qual as gradações tonais contínuas são representadas por uma série de pontos descontínuos. As sombras escuras resultam de padrões densos de pontos espessos, e as sombras mais claras são produzidas por padrões menos densos de pontos menores. (S-340)

Halftoning

Método pelo qual pontos de três cores de um cartucho de tinta colorido são combinados formando milhões de cores. (L-26)

Halfwood

Unidade de memória que corresponde a 2 bytes. (U-352)

Halt – parada.

Instrução ou indicação decorrente de uma pausa/erro de paridade no computador em determinadas circunstâncias. (H-492)

Halt I/O

Tipo de instrução que pára o canal de entrada e saída. (U-355)

Halt instruction – instrução de parada.

Uma instrução que detém momentaneamente a execução de um programa. Sinônimo de *pause instruction*. (E-348)

Hammer – martelo.

A parte de qualquer impressora de impacto que golpeia ou faz com que outra peça golpeie uma fita de modo a produzir a imagem de um caractere no papel. (I-127)

Hamming code

Código de verificação e correção dos erros, que

utiliza o nome do seu inventor, e no qual cada caractere apresenta uma distância mínima *hamming*, ou seja, entre um ou mais campos há certo número de posições digitais que apresentam Algarismos diferentes para essa diferença e a distância *hamming*. (F-210)

Hand held computer – computador de mão. (I-382)

Hand held scanner – scanner de mão.
Dispositivo de decodificação de imagens em sinais eletrônicos de mão. (T-448)

Hand scanner – scanner de mão.
Aparelho usado para enviar dados (fotos, gráficos) para o computador. (H-503)

Hand-held calculator – calculadora de mão. (D-317)

Hand-held input device – dispositivo de entrada manual.

Dispositivo tipo *joystick* que permite manipular ou controlar o mecanismo em ambiente virtual. (L-84)

Hand-held printer – impressora de mão.
Impressora portátil suficientemente pequena para ser carregada sem maiores dificuldades. (C-182)

Handcheck – checagem operatória.
Realizada pelo operador para verificação de eventuais erros operacionais. (D-36)

Handheld computer – computador de mão.
Computadores de pequeno porte de eficiência restrita. (V-511)

Handicap – obstrução, falha.
Interrupção acionada pelo sistema operacional, causada por erro de hardware. (V-380)

Handle – alça; manipular.
(1) Nos softwares gráficos baseados em objetos, cada um dos pequenos quadrados pretos que circundam os objetos selecionados, permitindo que sejam puxados, reposicionados ou redimensionados. (E-153)
(2) Grupo de armazenamento. Estratégia de sentença usada para análise sintática de uma gramática de contexto livre que procura construir uma árvore sintática, começando pelos nós superiores e prosseguindo até a raiz. (V-583)

Handled – referenciado.
Referência para outros processos em *multitasking*. (T-604)

Handler – driver ou manipulador.
Parte do sistema operacional ou programa que controla um periférico. (E-74)

Handling – manejo. (R-323)

Handling device – dispositivo de entrada e saída de dados. (R-351)

Hands-on
(1) Relativo à experiência efetiva no uso de um produto, em contraposição ao conhecimento teórico.
(2) Uso interativo de um computador ou programa. (U-196)

Handset – telefone de microcomputadores. (H-394)

Handshake – estabelecer comunicação.
Processo para estabelecer comunicação, acusar recebimento ou intercambiar indicadores e sinais de controle. (R-281)

Handshaking – intercâmbio de indicativos e sinais de controle.

(1) Intercâmbio de sinais e códigos predeterminados que se verifica quando se estabelece uma comunicação entre dois modems ou terminais de dados. (T-332)
(2) Software que permite que os dispositivos troquem dados entre si. (U-507)

Handy scanner – scanner de mão. (D-801)

Hang – corte abrupto de comunicação; congelar. (R-324)

Hang up – interrupção na comunicação. (R-359)

Hanging – parada.
É uma parada não programada em uma rotina. Normalmente é uma parada indesejável e inesperada num sistema. (I-367)

Hanging indent – tabulação; recuo invertido. (I-367)

Hard code – código rígido.
Um adjetivo que descreve uma rotina criada para uma situação específica ou que usa constantes dentro do código, em lugar de informações variáveis fornecidas pelo usuário. (H-677)

Hard copy – cópia de leitura direta; documento legível, cópia impressa.
(1) Cópia em linguagem inteligível de uma infor-

mação obtida simultaneamente em linguagem codificada. **(E-463)**

(2) Representação impressa da saída da máquina, em forma legível visualmente. Por exemplo: relatórios impressos, listagens, documentos e resumos. **(V-575)**

Hard disk – *disco rígido.*

(1) Qualquer disco cujo material não seja flexível como o material dos disquetes. **(V-421)**

(2) Tipo de disco muito utilizado em microcomputadores. Tem como características: ser fechado a vácuo para evitar a entrada de umidade, ter grande capacidade de armazenamento e velocidade de acesso muito maior do que os *floppy drives*. É interno à máquina. São uma ou mais lâminas inflexíveis revestidas com um material que permita a gravação magnética de dados digitais. Também conhecido como Winchester. **(U-218)**

Hard disk boot – *inicialização (do sistema) em disco rígido.* **(V-595)**

Hard disk compression – *compressão de disco rígido.*

Programa ou sistema de compactação de dados que compactam e descompactam automaticamente a informação nos discos rígidos. **(J-587)**

Hard disk controller – *controladora de disco rígido.*

Parte eletrônica de um disco rígido responsável pelo seu controle. **(J-566)**

Hard disk copy protection – *cópia de proteção de discos rígidos.* **(I-366)**

Hard disk crash – *problema no disco rígido.*
Problemas no funcionamento de um disco rígido. **(O-8)**

Hard disk drive – *unidade de disco rígido.*

Suporte de registro magnético que consiste em um substrato de alumínio revestido de material magnético, geralmente de ambos os lados. **(G-399)**

Hard disk partition – *divisão ou partição do disco rígido.*

A partição divide um único disco rígido em múltiplas partições lógicas. **(N-58)**

Hard disk power – *potência de disco rígido.* **(M-27)**

Hard drive – *unidade de disco rígido, Winchester.*
É o meio de armazenamento que usa disco de alumínio rígido, coberto com óxido de ferro. **(V-665)**

Hard drive data area – *área de dados em unidade de disco rígido.*

Área da unidade de disco rígido usada para armazenar os dados. **(J-494)**

Hard interrupt – *interrupção de hardware.*

No caso de existirem problemas com periféricos, ou com a própria CPU. **(D-103)**

Hardcard – *placa de disco rígido.*

É um cartão ou placa de circuito impresso que contém um disco rígido e o controle eletrônico. Ele tampa uma abertura de expansão nos microcomputadores compatíveis ao IBM. Armazena informações para possíveis usos posteriores. **(N-58)**

Hardcopy output – *saída de cópias impressas de dados.* **(I-356)**

Saída que uma impressão aceita, em formato tangível. **(H-11)**

Hardcopy terminal – *terminal de hardcopy.*

Possibilita que sejam feitas cópias de sua tela em uma impressora. **(S-46)**

Hardware

(1) Os componentes eletrônicos, placas, periféricos e outros equipamentos que formam um computador – em contraste com os programas (softwares) que controlam o funcionamento desses componentes. **(E-86)**

(2) Conceito global que compreende fatores e elementos físicos, tais como equipamentos, tempo de CPU, tempo de canal de E/S, espaço de memória, etc. **(V-414)**

Hardware configuration – *configuração do hardware.* **(U-340)**

Hardware defect – *defeito no hardware (máquina).*

Problemas na parte física de computadores. **(K-2)**

Hardware device – *dispositivo de hardware.* **(U-350)**

Hardware flow control – *controle de fluxo do hardware.*

Tecnologia usada em comunicações normais confiáveis e para correção de erros. É caracterizada pelo controle por meio de sinais mandados em linhas RS232 entre dois modems. **(L-45)**

Hardware protection mechanism – *mecanismo de proteção do hardware.* **(U-366)**

Hardware requirements – *exigências do hardware.* (D-778)

Hardware reset – *reinicialização por hardware.* (D-760)

Hardware resource – *recurso de hardware.*
Conceito global compreendendo fatores como tempo da unidade central de processamento, tempo dos canais de entrada e saída, espaço de armazenamento de acesso direto e dispositivos gerais do sistema necessários para efetuar de maneira eficaz e automática as operações de processamento de dados. (T-723)

Hardware setting – *configuração de hardware.*
Conjunto de equipamento físico ou dispositivos mecânicos, elétricos ou eletrônicos com que é construído o computador. (L-169)

Hardware stack – *seção de hardware.*
Uma porção da memória do computador que automaticamente é gerenciada quando executa instruções para uso próprio. (N-148)

Hardware structure – *estrutura do hardware.* (U-340)

Hardwired – *conectado, incorporado.*
(1) Pertinente à conexão ou característica física, por exemplo, o endereço do console ou do dispositivo de entrada/saída. (R-271)
(2) Termo que designa as funções de processamento incorporadas nos circuitos eletrônicos do computador, em contraste com as funções implementadas mediante instruções de programa. (E-234)

Harmonic distortion – *distorção harmônica.*
Distorção devido às características não-lineares de uma transmissão, que resulta na presença de frequências harmônicas na resposta, quando aplicado um estímulo senoidal. (H-257)

Harvard Graphics
Um programa de gráficos de apresentação (Software Publish Co.) para computadores compatíveis com o IBM PC, que se caracteriza pela grande quantidade e facilidade de recursos e pela facilidade de uso. É um programa extremamente versátil, capaz de produzir uma grande variedade de gráfico de texto (inclusive organogramas), colunas, barras, linhas-áreas, setores circulares e gráficos mistos. (E-152)

Hash – *coisa pouco limpa; misturada.*
Caracteres truncados ou aleatórios que aparecem na tela do computador. (E-574)

Hash search – *pesquisa de prova.*
Obedece ao algoritmo de *Hashing* que, para uma chave dada k , dá uma função $f(k)$; esta por sua vez indica o ponto inicial de uma pesquisa de prova. (J-412)

Hash total – *total arbitrário, total de comprovação.*
Soma de um ou mais campos de um arquivo relacionados entre si, que normalmente não seriam somados. (E-574)

Hashing.
No gerenciamento de banco de dados, uma técnica de indexação em que o valor de uma chave é manipulado numericamente para o cálculo direto da posição do registro correspondente no arquivo ou do ponto de partida para a localização do registro correspondente. Se o valor da chave for um *string* alfanumérico, todos os caracteres possíveis recebem um código numérico de modo a permitir a sua manipulação. (T-742)

Hashing algorithm – *algoritmo de Hashing.*
Quando se cria estrutura de dados e a memória tem uma quantidade limitada de espaço, então o algoritmo de *Hashing* pode ser usado para distribuir um único número para todos os nomes que têm entrada dentro da memória. (N-184)

Hasp
Um programa de computador que possibilita administração de serviço (*job*) suplementar, administração de dados e funções de administração de tarefas (*tasks*) como, por exemplo, o controle do fluxo dos serviços, a ordenação das tarefas e operações simultâneas. (H-264)

HAT (Higher Advanced Technology) – *Tecnologia Avançada Superior.*
Circuitos integrados de última geração que utilizam processamento em instruções reduzidas (RISC). (V-360)

Hat switch
Um tipo de controle, freqüentemente montado em um *joystick*, que permite ao usuário controlar seu ângulo de visão enquanto joga um *game* (jogo de computador), pois pode movê-lo para todas as

direções sem a necessidade de olhar para o teclado. (W-67)

Hayes-compatible modem – *modem compatível com o Hayes*. (E-241)

Hazard – *risco, obstáculo (funcionamento defeituoso)*.

Funcionamento defeituoso, real ou de potência, de um circuito lógico durante as mudanças de estado das variáveis de entrada. (G-313)

HDD (Hard Disk Drive) – *unidade de disco rígido*.

O mesmo que Winchester. (T-431)

HDTV (High Definition TeleVision) – *Televisão de Alta Definição*.

Televisão com sinal adaptado para resoluções mais altas que a atual com maior estabilidade de imagem. (T-449)

Head – *cabeçote*.

Um dispositivo, normalmente constituído de um elemento eletromagnético, que lê, registra e apaga informações num meio de armazenamento. (V-80)

Head crash – *choque do cabeçote*.

Um problema mecânico do disco rígido que se caracteriza pelo fato de haver uma colisão entre um cabeçote de leitura/gravação e a superfície da lâmina onde as informações estão gravadas. (E-23)

Header – *registro de início, cabeçalho*.

(1) Informação de controle definida no sistema que precede os demais registros de dados.

(2) A parte de uma mensagem que contém informações de controle da mensagem como, por exemplo, um ou mais pontos (campos) de destino, o nome da estação de origem, o número da sequência de entrada, um grupo de caracteres indicativo do tipo da mensagem e seu nível de prioridade. (T-197)

(3) Registro de arquivo que contém informação comum relacionada com grupo de registros que se seguem. (V-366).

Header file – *arquivo-cabeçalho; arquivo inicial, arquivo de controle*.

Arquivo na linguagem C que tem a função de simplificar alguns comandos ou expressões por meio de palavras-chave. Também chamado de *include file*. (O-53)

Header page – *cabeçalho de página*.

É uma mensagem contendo informações tais como

o código de sua fonte ou destino, que é impresso no início de um relatório. (S-68)

Headgear – *capacete*.

Dispositivo especial utilizado em programas de realidade virtual para simular a visão em todas as direções e dar a impressão de estar na própria cena. (K-161)

Heading – *cabeçalho*.

Em ASCII e comunicação de dados, uma sequência de caracteres precedida do caractere de encabeçamento (SOH, Start-Of-Heading) usado com endereço detectável pela máquina ou informação de encabeçamento e definição de rota. (T-156)

Heading line – *linha de cabeçalho*.

Uma linha de saída posicionada no topo dos relatórios. (H-29)

Head-Mounted Display (HMD) – *display montado na cabeça*.

Capacete adaptado para realidade virtual composto de fones de ouvido e tela de cristal líquido semelhante a óculos de sol. (O-43)

Headphone – *fone de ouvido*.

Fone duplo composto de dois receptores e uma tira que os une e passa sobre a cabeça. (H-679)

Headquarters data – *“quartel general” de dados*.

Local onde as informações estão armazenadas em conjunto para posterior distribuição. (D-444)

Heap – *pilha, estrutura, lote*.

(1) Área de armazenamento utilizada para a designação de estruturas de dados em que a ordem de liberação da estrutura é realizada ao acaso.

(2) Uma árvore binária completa na qual o valor de cada nó é pelo menos tão grande como os valores de seus filhos (caso existam). (T-124)

Heat sink – *dissipador de calor*.

(1) Um dispositivo que absorve e dissipa calor produzido por um componente elétrico. Dissipadores são geralmente feitos de metal e frequentemente possuem aletas que facilitam a passagem do calor para a atmosfera. São utilizados com transistores, retificadores, circuitos integrados e outros componentes elétricos para evitar superaquecimento. (E-163)

(2) Pequena peça que absorve o calor dos chips. (V-677)

Held in

Particípio do verbo HOLD que, acrescido da partícula adverbial IN, significa manter, conter. **(K-109)**

Helical Scan Recording

Tecnologia que aumenta a capacidade de compactar *drives* de fita, originalmente inventada para os sistemas de radiodifusão. Essa técnica tem sido utilizada nos sistemas de armazenamento de dados desde a década de 70. **(N-60)**

HELP – ajuda.

Comando do software que gera na tela um manual de instruções. **(V-667)**

HELP command – comando de ajuda.

Comando que inicia o procedimento de ajuda. **(V-667)**

Help file – arquivo de ajuda.

Um arquivo-texto que está em um formato executável pelo comando HELP. **(S-1)**

Help mark – marca de ajuda. (I-363)**Help screen – tela de auxílio. (D-792)****Help system – sistema de ajuda. (U-328)****Help text – texto de ajuda.**

Texto, geralmente em uma janela, que procura esclarecer o usuário quando este tem algum tipo de dúvida. Os textos de ajuda são acessados, geralmente, pressionando-se a tecla F1 no teclado do computador. **(R-185)**

Helvetica – helvética.

Fonte com face sem serifas usada freqüentemente em títulos e subtítulos e, com menos freqüência, no texto principal. **(S-345)**

Hence – portanto. (V-61)

Palavra freqüentemente encontrada em textos técnicos.

Hercules

Tipo de monitor de vídeo. **(R-153)**

Hercules Graphics Adapter – Adaptador Gráfico Hércules.

Tipo de placa e monitor de vídeo. **(T-255)**

Hercules Graphics Card – Cartão Gráfico Hércules. (I-365)**Herman Hollerith**

Inventor de processamento de dados por meio de

cartões perfurados. Diz-se também de um tipo específico de código ou cartão perfurado que utiliza 12 fileiras por coluna e, normalmente, 80 colunas por cartão. **(V-567)**

Hertz

Unidade SI de freqüência igual à freqüência de um fenômeno periódico, cujo período tem a duração de um segundo. **(T-191)**

Heuristics – heurística.

Abordagem ou algoritmo que leva à solução correta de uma tarefa de programação mediante meios não rigorosos ou da auto-aprendizagem. **(U-250)**

Heuristic method – método heurístico.

Um método de resolução de problemas que se utiliza de regras práticas nascidas da experiência. Os procedimentos heurísticos raramente são expressos de modo formal nos livros didáticos, porém fazem parte do conhecimento na resolução de problemas. **(A-2)**

Heuristic search – pesquisa heurística.

Uma abordagem ou um algoritmo que leva à solução correta de uma tarefa de programação através de meios não rigorosos ou da auto aprendizagem. **(E-524)**

Hewlett-Packard

Fabricante de equipamentos eletrônicos, calculadoras e computadores, com sede na Califórnia . É conhecido como o primeiro fabricante de calculadoras científicas manuais. **(T-4)**

Hewlett-Packard Color Laserjet

Impressora laser produzida pela empresa Hewlett-Packard. **(A-41)**

Hex

Abreviação de hexadecimal. Sistema numérico de base 16, formado pelos algarismos de 0 a 9 e pelas letras maiúsculas ou minúsculas de A a F. **(E-19)**

Hex display – display hexadecimal.

Display que mostra números em sistema hexadecimal. **(P-152)**

Hex dump

Denominação dada a um número na base 16. **(T-367)**

Hex format – formato hexadecimal. (D-903)**Hexadecimal – hexadecimal.**

Pertinente ao sistema numérico com base dezesseis; tem como dígitos válidos os compreendidos

entre 0 a 9 e A a F, onde F representa o dígito de mais alta ordem (15). (V-619)

Hexadecimal constant – *constante hexadecimal*.
Constante de número hexadecimal formado pelos dígitos 0 e 9 e as letras A a F precedido por 0x. (D-508)

Hexadecimal notation – *notação hexadecimal*.
Sistema de numeração envolvendo dígitos de zero a F, ou seja, 16 dígitos. (S-430)

Hexadecimal number system – *sistema hexadecimal de numeração*.
Sistema de numeração cuja raiz ou base é 16. (J-7)

HFS (Hierarchical File System) – *Sistema Hierárquico de Arquivos*.

Sistema de arquivamento em disco do Macintosh, projetado para o uso de discos rígidos, que permite colocar arquivos dentro de *folders* (pastas), de modo que somente uma pequena lista de arquivos apareça nos quadros de diálogo. O antigo sistema de arquivamento do Macintosh permitia organizar os arquivos dentro de *folders* do *Finder*. Nos quadros de diálogo *Open* e *Save* (Abrir e Salvar), os nomes de todos os arquivos do disco apareciam sem qualquer organização hierárquica. (A-190)

HGC (emulation) – *(emulação de) Grafismo Colorido de Hércules*. (H-437)

Hgopher

Um programa Microsoft Windows que ajuda o usuário a visualizar informações do GOPHER, incluindo a exibição de gráficos diretamente na tela. (W-130)

HI-8

Sistema de gravação de imagens de vídeo com alta definição (400 linhas). (B-214)

Hidden – *escondido*.

Relativo à característica que determinados arquivos possuem de não serem visíveis quando da execução de uma instrução que mostre o índice de arquivos de um diretório. (U-652)

Hidden attribute – *atributo escondido*.

Indica que o nome do arquivo não deve ser exibido na solicitação das informações de um diretório. (R-241)

Hidden bit – *bit escondido, oculto*.

Bit que não pode ser visto. (H-523)

Hidden file – *arquivo escondido*. (V-732)

Hidden paragraph mark – *marca oculta de parágrafos*. (I-394)

Hidden sector – *setor secreto*.

Parte dos discos que não pode ser acessada normalmente como qualquer outra. (T-308)

Hidden Surface Removal – *Remoção de Superfície Escondida*.

O mesmo que *Z-Buffering*. (Ver: Z-buffering). (W-8)

Hidden text – *texto oculto*. (I-372)

Hide – *ocultar*.

Em uma interface gráfica de usuário, uma seleção de menus que instrui o computador para não mostrar certas coisas na tela, como, por exemplo, a caixa de ferramentas. O comando oposto é “*show ...*” (“mostrar...”). (W-18)

Hierarchical – *hierárquico*.

Organizado em uma série lógica ascendente ou descendente; por exemplo, em ordem de importância.

Hierarchical directory structure – *diretório de rede em árvore*.

Lista de arquivos que estão disponíveis na rede de tempo real. (V-529)

Hierarchical structure – *estrutura hierárquica*.

Estrutura de controle e ordem de execução de instruções. (I-106)

Hierarchies of work – *hierarquias de trabalho*.

Ordem de serviços que tem determinada importância para obter o controle da CPU. (V-564)

Hierarchy – *hierarquia*.

(1) Numa base de dados IMS/VS, uma árvore de segmentos iniciada no segmento raiz e procedendo descendentemente para os demais tipos de segmentos dependentes. Podem ser definidos quinze níveis hierárquicos. Nenhum tipo de segmento pode ser dependente de mais de um outro tipo de segmento.

(2) Ordem ou classe específica de elementos.

(3) Série de elementos classificados por ordem ou categoria (Ver: Data hierarchy).

(4) Uma classificação de itens realizada com base em graduação, ou seja, uma série de itens classificados em graus ou ordem.

(5) A predominância em função de importância de

um item ou declaração em relação a outros. (M-88)
(6) Tipo de organização que, como uma árvore, ramifica-se em uma ou mais unidades específicas; cada uma das quais pertence à unidade de nível imediatamente superior. (U-317)

High address – *endereço alto*.

São locais da memória que possuem “endereços altos”, isto é, são geralmente os últimos. (N-8-C)

High bandwidth – *alta diferença de amplitude*.

A diferença expressa em número de ciclos por segundo entre as duas frequências limites de uma banda. (B-131)

High bit code – *bit alto*.

Bit mais importante em um conjunto de 8 bits. (T-375)

High density disk – *disco de alta densidade*.

Um disquete ou minidisco capaz de conter mais informações do que um disco de dupla densidade. (N-60)

High density diskette – *disquete de alta densidade*.

É um disquete fabricado com uma cobertura magnética especial que permite a uma trilha conter 15 setores ao invés de 8 ou 9 como nos disquetes-padrão. (N-60)

High end – *topo de linha*.

Os modelos de preço mais alto na linha de produtos de um fabricante. (E-149)

High frequency channel – *canal de alta frequência*.

Canal de comunicação que suporta sinais com grande variação de frequência. (R-379)

High intensity – *alta intensidade*.

Atributo que permite ao *display* de caracteres uma intensidade de brilho mais forte para fins de destaque. (R-229)

High level – *alto nível*.

Uma linguagem de programação, como o BASIC ou PASCAL, que lembra, de certa forma, a linguagem humana. (E-78)

High Level Data Link Control (HDCL) – *Controle de Enlace de Dados de Alto Nível*.

Protocolo de comunicação entre elementos da rede. (R-362)

High level interpretive – *interpretador de alto nível*.

Converte as suas instruções para a linguagem de máquina, mas não cria uma versão executável dos programas. (F-131)

High level language – *linguagem de alto nível*.

(1) Linguagem de programação que não reflete a estrutura de um dado computador ou de uma determinada classe de computadores.

(2) Uma linguagem orientada para a solução de problemas, que consiste de pouco conhecimento da máquina onde o programa será executado.

(3) Uma linguagem de programação orientada para a solução de problemas escrita de acordo com um conjunto de regras preestabelecidas. Caracteriza-se por sua independência em relação à linguagem da máquina na qual o programa irá operar; por exemplo. LOGO, FORTRAN, PL/1, ALGOL, COBOL, BASIC etc. (V-72)

High level module – *módulo de alto nível*.

Parte de programa em alto nível. (J-500)

High memory – *memória alta*.

Posições de memória endereçadas pelos maiores números. No IBM-PC, que tem um espaço de endereços situado entre 0 e 640 KB ficam reservadas para a RAM, e as posições da memória alta (entre 640 KB e 1 Mb) são utilizadas principalmente pelas placas controladoras e pelo ROM BIOS. (U-146)

High Memory Area (HMA) – *Área de Memória Alta*.

O espaço de memória entre 640 KB e 1 MB, geralmente ocupado pelos programas BIOS, adaptador de vídeo, adaptador de rede e outros. (E-42)

High order – *alta ordem*.

Pertinente ao peso ou significância de um determinado dígito em um número. Isso está ligado à sua posição relativa no número. (V-245)

High performance – *alta performance*.

É um equipamento de alto desempenho, ou seja, que trabalha com eficiência muito grande. (S-121)

High quality – *alta qualidade*. (V-69)

High resolution – *alta resolução*.

Relativo à tela ou imagem de alta qualidade que reproduza texto e gráficos com uma relativa nitidez e riqueza de detalhes nos vídeos e impressoras que

usam a técnica de varredura. Quanto maior o número de *pixels* para formar uma imagem, maior será a resolução. (U-82)

High resolution graphics – *gráfico de alta resolução.* (V-730)

High resolution image – *imagem de alta resolução.*

Termo aplicado a uma tela ou imagem de alta qualidade que reproduza texto e gráficos com uma relativa nitidez e riqueza de detalhes. A alta resolução diz respeito ao número de *pixels* usados para criar a imagem; quanto mais *pixels*, maior a resolução. (C-26)

High resolution monochrome display – *monitor monocromático de alta resolução.* (I-365)

High speed – *alta velocidade.*

(1) Indica que o processador do computador possui um rápido processamento de dados. (U-494)

(2) Pertinente à velocidade do processamento de determinada informação. (D-449)

High speed digital transmission – *transmissão digital de alta velocidade.* (I-355)

High speed draft

Um tipo de qualidade de impresso. (I-385)

High-bandwidth bus – *canal de grande amplitude.*

Canal de informações, geralmente de 32 bits, que acelera o processamento de informações. (V-504)

High-density – *alta densidade.*

Denominação dada à capacidade de alguns dispositivos de armazenar ou imprimir dados em menor espaço. (T-286)

High-density disk – *disco de alta densidade.*

Um disquete, ou minidisco, capaz de conter mais informações do que um disco de dupla densidade (um disquete ou um minidisco comum). (E-155)

High-density floppy disk – *disco flexível de alta densidade.*

Discos flexíveis produzidos com material de melhor qualidade, capazes de armazenar maior quantidade de informação. (V-351)

High-level – *alto nível.*

Condição que caracteriza qualquer equipamento de transmissão de dados digitais, operando em correntes de linha de 20 a 60 miliamperes e com potência de 60 a 130 volts. (R-425)

High-order – *alta ordem.*

Pertinente ao peso ou significância de um determinado dígito em um número. (D-410)

High-order bit – *bit de ordem superior.* (D-863)

High-performance serial bus – *barramento serial de alto desempenho.* (J-431)

High-pitched tone – *tom alto e separado.* (D-839)

High-quality technical – *técnico e de alta qualidade.*

Produtos técnicos que são manufaturados seguindo o rigoroso padrão de qualidade. (V-312)

High-speed – *alta velocidade.*

Propriedade de ler ou escrever rapidamente o que um dispositivo possui. (T-618)

High-speed double-density – *dupla densidade de alta velocidade.*

Termo de impressora que designa o modo de impressão dupla (cada linha é impressa duas vezes) em alta velocidade. (Q-19)

High-speed printer – *impressora de alta velocidade.* (F-77)

High-value

Constante figurativa da linguagem COBOL que representa o maior valor que um dado pode assumir. (D-526)

Higher color – *colorido de alto nível.* (V-61)

Higher number – *número mais elevado.*

Função condicional dentro de um programa que retorna sempre o valor 1, se o número lido for maior que o comparado. (V-331)

Higher resolution – *resolução superior.*

Ocorre quando é adicionado ao computador uma placa ou cartão gráfico de qualidade superior. (V-480)

Highlight – *destaque.*

O processo de assinalar caracteres ou nomes de comandos em vídeo reverso na tela. (S-340)

Highlighted – *destacado.*

Pertinente ao processo que assinala caracteres ou nome dos comandos em vídeo reverso na tecla. (V-432).

Highlighted record – *registro destacado.* (D-803)

Highlighting – *destacamento; destacar.*

Técnica de sobressair determinados caracteres

através de impressão mais forte dos símbolos. (D-914)

Hightech – *alta tecnologia.*

Padrão de qualidade aliada à alta performance dos dispositivos e periféricos. (V-467)

Himem area – *área himem.*

Área da memória alta (*high memory area*). São os primeiros 64k de memória acima de 1 MB, acessível somente nos PC com 80286 ou processadores superiores e é controlado pelo *driver* HIMEM.SYS da Microsoft, WEXT.SYS da Quaterdeck e gerenciadores de memória 386 como QEMM-386 e 386MAX. (J-233)

Hint – *advertência, aviso.* (I-282)

No XWindows, uma solicitação da modificação das propriedades de um objeto (como o tamanho da janela), que o software de gerenciamento de janelas tentará atender.

Hipo

(1) (Abreviatura de *Hierarchy: Input-Processing-Output*. Hierarquia: entrada-processamento-saída).
(2) Um instrumento gráfico para projetar, desenvolver e documentar funções de programas. (D-416)

Histogram – *histograma.*

Quadro que mostra as frequências relativas por meio das quais uma unidade pode ser medida por intermédio de valores estabelecidos em intervalos contíguos. (V-638)

Hit

Como referência à Word Wide Web, *hit* significa uma única solicitação de um *Web browser* (navegador da Web) de um único item de um *Web server* (servidor da Web). Cada item de uma página da Web, que é composta de vários itens, é transmitido separadamente do *site* para o computador do usuário, onde é lido, interpretado e exibido pelo *browser* (navegador). Cada item transmitido corresponde a um *hit*; desta forma, para um *Web browser* exibir uma página que contenha 3 gráficos, o servidor acusará o uso de 4 *hits* : um para a página HTML, e um para cada um dos 3 gráficos. (W-94)

Hlookup – *consulta tipo H.*

Consulta padronizada, criada com o intuito de agilizar a procura sequencial em arquivos em lote (*batch*). (V-444)

HMA (High Memory Area) – *Área de Memória Alta.*

Área em que são alocados os programas por meio de um gerenciador de memória. (B-57)

HMD (Head-Mounted Display) – *Display Montado na Cabeça.*

(Ver: Head-Mounted Display). (L-84)

Hobby type microcomputer

É análogo ao desenvolvimento de sistema. A principal diferença consiste no fato de que ele não é equipado com um desenvolvimento de software sofisticado. (N-190)

Hold – *manter a informação.*

Reter a informação em um dispositivo de armazenamento, mesmo após a transferência da mesma para outro dispositivo. (R-58)

Hold circuit

Circuito que mantém o nível de sinal constante. (V-700)

Hole – *lacuna.*

Local deixado livre em determinado nó cristalino de um semicondutor, devido à ausência de um elétron que ganhou energia suficiente para romper a ligação na rede do cristal. A lacuna se comporta, na condução de corrente elétrica em um semicondutor, como se fosse uma partícula de carga positiva, e vagueia pelo cristal como portadora de carga. contr.: elétron livre. (V-100)

Hollerith

Tipo específico de código ou cartão perfurado que utiliza doze fileiras por coluna e normalmente oitenta colunas por cartão. (J-452)

Hollerith code – *código Hollerith.*

Código utilizado para relatar dados em formato padrão de 80 colunas. (J-452)

Holographic – *holográfico.*

Pertinente ao tipo de imagem em três dimensões. (T-259)

Home – *casa.*

(1) Local da CPU de comando do usuário. (V-669)
(2) Primeira posição útil no canto superior esquerdo da tela, início de uma linha ou primeiro elemento de uma lista.
(3) Tecla que leva o cursor até a posição inicial apropriada, que varia conforme o programa e o momento em que a tecla é pressionada. (U-31)

Home address – *endereço residente.*

Um volume gravado num volume de acesso direto. (E-415)

Home and Education Computing

Revista americana de informática destinada às crianças. (U-495)

Home built – *construído em casa.*

Equipamento construído em casa. (T-520)

Home computer – *computador doméstico.*

Computador para ser utilizado em casa. (U-514)

Home directory

Tipo de diretório em redes criado para que os usuários possam armazenar os arquivos criados por eles mesmos. (U-636)

Home key – *tecla Home.*

Tecla de função especial que, conforme o software, tem determinada função. (U-31)

Home-line

Primeira linha da tela disponível. (R-326)

Home page

O mesmo que *homepage*. (W-1)

Homepage – *página de apresentação ou de abertura; página da WWW; página inicial; página pessoal.*

(1) A página principal de informações em um site na WWW. É a primeira página que um navegador (*browser*) procura quando o usuário se direciona a um endereço na WWW.

(2) Qualquer página da WWW.

(3) A página inicial que é exibida automaticamente quando um navegador da Web é inicializado.

(4) Uma página pessoal que lista as informações de contato de determinada pessoa. (W-1)

Honeywell

Companhia que projeta e fabrica equipamentos de automação, sistemas eletrônicos e unidades centrais processadoras. (T-503)

Hook – *interceptar; gancho.*

(1) Desviar a execução normal de uma interrupção DOS para uma rotina. (L-179)

(2) Recurso de um software ou hardware que permite aos programadores incluir seus próprios recursos.

(3) Linguagem afim. (V-63)

Hopper – *alimentador.*

Depósito para alimentação de cartões e de entrada. (T-336)

Horizontal line – *linha horizontal.* (I-395)

Horizontal scanning frequency – *frequência horizontal de exploração de variáveis de entrada.* (B-65)

Horizontal scroll bar – *barra de rolagem horizontal.*

Uma característica das interfaces gráficas que permite a paginação horizontal e vertical dos documentos por meio da manipulação de símbolos nos cantos superior e inferior direito da janela. Para paginar os documentos horizontal ou verticalmente, basta clicar as barras ou setas de paginação, ou arrastar os quadros de paginação. (A-90)

Horizontal scrolling – *rolagem horizontal.* (I-389)

Horsepower – *cavalo-vapor, HP.* (M-1)

Host – *computador principal; hospedeiro ou “anfitrião”.*

(1) Em uma instrução ou sistema de dois ou mais computadores, é o computador que desempenha as funções principais ou de controle. (V-430)

(2) Na Internet, qualquer computador que pode funcionar como o ponto de partida e de chegada nas transferências de dados.

Host computer – *sistema principal.*

Sistema central de computador que se comunica com outro ou outros situados à distância. (V-310)

Host language – *linguagem hospedeira (permanente).* (D-866)

Host machine – *máquina hospedeira.*

Equipamento onde estão todos os arquivos que serão consultados por outros usuários. (T-263)

Host master key – *chave mestre principal.*

Chaves criptográficas usadas para codificar chaves operacionais que serão usadas pelo processador principal. (S-280)

Host mode – *modo servidor.*

Computador que opera na condição de servidor num sistema de redes. (O-140)

Host Name

Um nome para uma máquina de forma “*machine.subdomain.domain*” (“máquina.subdomínio.

domínio”) que é traduzido para um endereço IP. (W-95)

Host platform – *plataforma servidora*.

Refere-se ao ambiente de rede de um servidor. (J-517)

Host processor – *processador principal*.

Um processador que controla toda ou parte da rede de comunicação. (S-280)

Host system – *sistema principal*.

(1) Sistema central de processamento de dados que se comunica com outro a distância.

(2) Sistema de processamento usado para preparar programas e meios operacionais para utilização em outro computador ou outro controlador.

(3) Sistema de processamento ao qual a rede é conectada, e com o qual o sistema pode comunicar-se. (T-330)

Host-based data – *dados residentes em servidor*. (J-522)

HotBot

Um mecanismo de pesquisa por palavra-chave na Internet, criado pela revista Wired, cujo endereço é: <http://www.hotbot.com>. Suas listas de recuperação de informação são, geralmente, menores e contêm itens mais relevantes que as enormes listas de seus concorrentes Alta Vista e Lycos. (W-165)

Hot fix

Área utilizada pelo NetWare para um remapeamento dinâmico de setores do disco rígido que estejam ruins ou danificados. Geralmente correspondente a 2% do montante total dos disco ou volumes. (U-626)

Hot issue – *resultado rápido*. (V-55)

Hot key – *tecla rápida*.

(1) Tecla que pode ser pressionada para que determinada função seja executada mais rapidamente. Atalho. (T-243)

(2) Comando de uma ou duas teclas que permite ao usuário passar para um programa diferente, em geral um programa residente na memória (calculadora, bloco de notas, lista telefônica, emulador de terminal). (U-156)

Hot link – *ligação automática*. (D-463)

Hot-swappable module

Relativo aos módulos nos quais é empregada a tecnologia de *Hot-Swap*, ou seja, não é necessário

desligar todo o equipamento para se substituir, inserir ou retirar qualquer módulo integrante de conjunto, pois o mesmo manterá a funcionalidade independentemente da ação de inserir/retirar módulos. (U-274)

Housekeeping – *preparo*.

(1) O conjunto de operações não inerentes ao processamento objetivado, mas necessárias ao estabelecimento das condições específicas estabelecidas pelo mesmo.

(2) Pertinente a operações administrativas ou funções necessárias para se manter o controle da situação. Ex.: Para um programa de computador, *housekeeping* envolve um conjunto de constantes e de variáveis que serão usadas no programa.

(3) Relativo a todo o equipamento ou atividade que transfere informações para dentro ou para fora do computador. (T-96)

Howard Industries

Indústria norte-americana que fabrica componentes de hardware. (U-521)

HP EASE (Embedded Advanced Sampling Environment)

Tecnologia HP que compreende as funções de controle de tráfego de amostras construídas internamente em *Hubs* e *Bridges*. (B-7)

HP Laserjet

Uma família de impressoras a laser fabricadas pela Hewlett-Packard e largamente utilizadas em computadores. (I-385)

HP Vectra XU 5/100C

É integrado no sistema da placa-mãe. Pode funcionar como um *desktop* ou uma miniproteção. Inclui (com CPU Pentium/100) 16 MB RAM, 1 GB de disco rígido. (C-95)

HPFS (High Performance File System) – *Sistema de Arquivo de Alto Desempenho*.

É um método que mantém trilha da locação dos arquivos em diretórios. Foi introduzido com a versão 1.2 do OS/2, sistema operacional da IBM. (N-61)

HRFU (Hardware Ready For Use) – *Equipamento Pronto para Ser Utilizado*. (P-179)

HSI (High-Speed Interface) – *Interface de Alta Velocidade*.

Interface (placa) de computador de rápida velo-

cidade para conexão de um computador a um nó da rede. **(B-30)**

HSM (Hierarchical Storage Management) – *Gerenciamento de Armazenamento Hierárquico*. **(O-40)**

HTML document – *documento HTML*.
Um documento escrito em *HyperText Markup Language* (HTML), que deve ser lido por meio do protocolo HTTP (*HyperText Transfer Protocol*). **(W-4)**

HTML (HyperText Markup Language) – *Linguagem de Marcação de Hipertexto*.
Linguagem que permite criar programas que trabalham com textos e imagens numa mesma tela simultaneamente. **(C-33)**

HTTP (HyperText Transfer Protocol) – *Protocolo de Transferência de Hipertexto*. (Ver: Hyper Text Transfer Protocol). **(W-1)**

Hub – *boca de conexão*.
(1) Centro de conexão no qual se insere um pino para canalizar sinais ou impulsos. **(E-559)**
(2) Dispositivo utilizado para controlar e otimizar os sinais transmitidos por meio de uma rede de comunicação. **(S-389)**

Hue – *cor; matiz*.
É o nome de uma cor, assim como azul, vermelho e violeta. **(L-23)**

Huffman code – *código de Huffman*.
Código ou codificação binária dos elementos de um conjunto finito (código de Huffman). **(F-213)**

Huge memory block – *bloco grande de memória*.
Bloco de memória que é constituído por dois ou mais segmentos físicos que são fixados logicamente pelos seletores consecutivos. **(N-134)**

Human operator – *operador humano*.
Aquele que controla ou opera a máquina, inicia o processamento de um sistema e controla a sua execução. **(G-305)**

Hybrid – *híbrido*.
Qualquer mecanismo ou sistema constituído de vários componentes diferentes ou ainda constituídos de método operacional ou filosofia diferentes; por exemplo, considera-se híbrido um sistema de computador digital interligado a um computador analógico. **(E-218)**

Hybrid network – *rede híbrida*.
Composta de computadores digitais e analógicos, interligados e funcionando ao mesmo tempo. **(E-138)**

Hybrid system – *sistema misto*.
Conjunto formado por um ou vários computadores analógicos e um ou vários computadores digitais que operam em conjunto. **(E-218)**

Hyper space – *super espaço*. **(I-393)**

HyperCard
Software da Apple Macintosh que oferece aos usuários uma ferramenta para o gerenciamento de informações, em cujo projeto foram implementados diversos conceitos de hipertexto. **(U-190)**

Hypermedia file – *arquivo de hipermedia*.
Arquivo que mistura textos, figuras, imagens em movimentos e sons. **(C-25)**

Hyperlink – *hiperlink*.
Mais usualmente chamado de *link*, é uma conexão eletrônica em um documento HTML que conduz para outra localidade (*site*) da WWW, ou a outra localidade dentro do mesmo documento. É normalmente uma frase ou palavra (podendo também ser uma figura), sublinhada ou mostrada em uma cor diferente do texto que a envolve, que recebe cliques para efetuar a conexão. **(W-1)**

Hypermedia – *hipermídia*.
Termo que descreve aplicações de multimídia interativas, e não seqüenciais, que possuem ligações de hipertexto entre diversos elementos, como texto, gráficos, ilustrações, sons, vídeos e animações. É a tecnologia, ou o seu produto, que combina as propriedades do hipertexto (a navegação não-linear por meio de um documento ou sistema) com as da multimídia (textos, imagens, sons etc.) **(W-5)**

Hypertext – *hipertexto*.
É a possibilidade de ver um ou mais documentos em qualquer ordem sem precisar seguir uma seqüência. Permite saltar, a partir de uma palavra, frase ou assunto, para outro texto com assuntos relacionados ao tema inicial. Muito usado em multimídia. A WWW (World Wide Web) é um sistema de hipertexto em escala global. **(G-75b)**

HyperText Transfer Protocol (HTTP) – *Protocolo de Transferência de Hipertexto*.
O modo pelo qual os dados em um documento de

HTML são transferidos entre um servidor e um cliente na WWW. É o protocolo mais usado para transferir informação de servidores a navegadores na WWW, razão pela qual a maioria dos endereços das páginas da Web começa com “http://”. Também chamado de Protocolo de Transporte de Hipertexto. **(W-1)**

HyperText Transport Protocol (HTTP) – O mesmo que *HyperText Transfer Protocol*. **(W-1)**

Hypertext software – *programa de hipertexto*. Sustenta ligações entre textos, gráficos, vídeo, áudio e arquivos de programas executáveis em um ambiente de hipertexto para fornecer um banco de dados de multimídia. **(N-61)**

Hypervisor – *hipervisor*. Registrador que possui funções plenas de controle, interrupções e outros mecanismos. **(V-525)**

Hyphen – *hifen*. Sinal de pontuação usado para dividir as sílabas de

uma palavra no final de uma linha ou para separar uma palavra composta. **(P-77)**

Hyphenate command – *comando de hifenização*. **(I-379)**

Hyphenation – *hifenização*.

Programa geralmente fornecido como parte dos processadores de texto que faz a separação silábica de palavras quando ocorre uma quebra automática de linhas. **(U-107)**

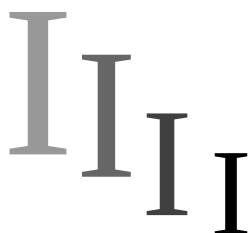
Hysteresis – *histerese*.

(1) O retardo na resposta de uma unidade do sistema quando existe um acréscimo ou decréscimo no valor de sinal.

(2) Um fenômeno apresentado por materiais cujas propriedades são função do ambiente a que estiverem sujeitos durante determinado tempo. **(V-264)**

Hz (Hertz) – *Hertz*.

Unidade SI de frequência igual à frequência de um fenômeno periódico cujo período tem duração de um segundo. Na abreviação usa-se corretamente H(maiúsculo) + z (minúsculo): Hz. **(H-279)**



I/F (InterFace) cable – *cabo (interface) de comunicação.*

Termo usado em impressoras para designar o cabo de entrada e saída de dados. (Q-2)

I/O (Input/Output) – *E/S (Entrada e Saída).*

(1) Relativo à atividade de transferência de informação. (V-686)

(2) Duas das três atividades (entrada, processamento e saída) que caracterizam um computador. (E-70)

I/O address – *endereço de entrada e saída.*

São portas pelas quais trafegam informações dentro do computador, também chamadas de *bus*. (H-369)

I/O bandwidth – *largura de banda de entrada e saída.*

Diferença de amplitude (em ciclos por segundo) na entrada e saída de dados. (B-97)

I/O bound – *limitação de entrada e saída.*

Um termo que descreve uma situação na qual o trabalho realizado pelo co-processador do computador é retardado durante todo o tempo necessário para a leitura ou gravação em um dispositivo de armazenamento, como uma unidade de disco. (G-196)

I/O bus – *condutor (barramento) de entrada e saída.*

São os condutores nos quais os dados trafegam dos dispositivos para a unidade central de processamento (UCP) e vice-versa. (R-130)

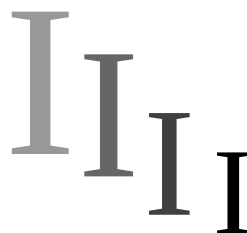
I/O bus receiver – *receptor de entrada e saída.*

Circuito de comunicação especializado na recepção de dados. (R-367)

I/O card – *cartão de entrada e saída de dados.* (D-823)

I/O channel – *canal de entrada e saída.*

Canais de entrada e saída, também conhecidos como processadores de entrada e saída. (U-349)



I/O channel end

Interrupção que ocorre quando termina uma operação de I/O e o canal avisa o sistema operacional. (U-359)

I/O command – *comando de entrada e saída.*

Comando utilizado pelo Sistema Operacional para a entrada e saída de dados. (U-358)

I/O completion interrupt – *término de uma interrupção de entrada e saída.* (U-384)

I/O configuration – *configuração de entrada e saída.* (U-383)

I/O control – *controle de entrada e saída.*

Nome e cabeçalho de um parágrafo da *Environment Division* na qual são especificadas as necessidades do programa objeto para as técnicas específicas de entrada e saída (COBOL). (E-211)

I/O controller – *controladora de entrada e saída.*

Uma unidade funcional de um sistema automático de processamento de dados que controla uma ou mais unidades de equipamento periférico. (T-46)

I/O device – *dispositivo de entrada e saída.*

Qualquer dispositivo usado para introduzir ou extrair dados de algum local, por meio de um sistema de comunicação. (V-573)

I/O device capacity – *capacidade dos dispositivos de entrada e saída.* (U-404)

I/O driver – *unidade (driver) de entrada e saída.*

Um programa de computador que transfere dados para um ou de um dispositivo de entrada e saída, também chamado *driver* ou utilitário de entrada e saída. O *driver* deve executar funções inicializadas que controlam e informam o seu estado, bem como a transferência física dos dados atuais. (N-211)

I/O instruction – *instrução de entrada e saída.* (U-354)

I/O interrupt – *interrupção de entrada e saída.* (U-355)

I/O mode – *modo de entrada e saída.*

Em DPPX, um modo privilegiado que possibilita o processamento de todas as instruções, exceto aquelas que são privilegiadas, ou por fazerem parte do supervisor ou por ação do mesmo. (H-260)

I/O old PSW location

Local em que o estado da máquina é salvo no momento de alguma interrupção. (U-363)

I/O operation – *operação de entrada e saída.* (U-369)

I/O port – *porta de entrada e saída.*
(Ver: Port). (V-73)

I/O Privilege Level (IOPL) – *Nível de Privilégio de Entrada e Saída (de dados).*

É um nível de privilégio que permite às instruções CLI, STI, IN, INS, OUT e OUTS serem executadas sem causar um erro de proteção geral. (N-95)

I/O process – *processo de entrada e saída.* (U-349)

I/O processing – *processamento de entrada e saída.*

Componente de hardware projetado para cuidar das operações de entrada e saída, aliviando a carga de trabalho do processador principal. (F-158-A)

I/O programming – *programação de entrada e saída.* (U-356)

I/O programming concepts – *conceitos de programação de entrada e saída.* (U-357)

I/O queuing – *fila de entrada e saída.* (U-402)

I/O request – *solicitação de entrada e saída.* (U-367)

I/O slot – *abertura de entrada/saída de dados.* (D-760)

I/O symbol – *símbolo de entrada e saída.* (J-461)

I/O time – *tempo de entrada e saída.*

Espaço de tempo entre o instante em que se chama os dados registrados num dispositivo de armazenamento externo e o momento em que se completa a entrega desses dados (tempo de leitura). Espaço de tempo entre o instante em que é solicitado o armazenamento dos dados num dispositivo de armazenamento externo e o instante em que se completa essa operação de armazenamento. (E-220)

I/O traffic controller – *controlador do tráfego de entrada e saída.*

Componente que mantém o controle dos estados dos dispositivos. (U-380)

I/O wait time – *tempo de espera de entrada e saída.*

Tempo de espera para se executar uma operação de entrada e saída; ou seja, em sistemas monoprogramáveis, enquanto a CPU está sendo utilizada o canal de I/O não pode ser usado. (U-368)

IAR (Instruction Address Register) – *Registrador de Endereço de Instrução.*

(Ver: Instruction Address Register). (J-6)

IBM

Abreviação de *International Business Machines Corporation*. (Ver: IBM Corporation) (V-588)

IBM 370'S locks-and-keys

Mecanismo de proteção de hardware feito pela IBM. (U-366)

IBM AT system – *sistema IBM AT.*

Sistema dos computadores AT (marca) fabricados pela IBM (empresa fabricante de computadores). (M-27)

IBM computer – *computador IBM.* (P-84)

IBM Corporation

A maior empresa de computadores do mundo. IBM é uma abreviatura de *International Business Machines*. (J-575)

IBM data interpretation system – *sistema de interpretação de dados IBM.* (D-884)

IBM emulation mode – *modo de emulação IBM.*

Modo no qual uma impressora EPSON pode responder comandos como se fosse uma impressora IBM para *mainframe*. (L-198)

IBM LAN network – *rede local IBM.*

Rede local baseada em microcomputadores IBM. (R-174)

IBM monochrome board – *placa monocromática IBM.* (I-387)

IBM OS/360

Modelo de computador de primeira geração fabricado pela IBM. (U-365)

IBM page printer – *impressora de páginas IBM.* (I-385)

IBM Personal Computer (IBM PC) – *Computador Pessoal IBM.*

Refere-se a qualquer computador do grupo de computadores pessoais fabricados pela IBM (International Business Machines) Corporation. **(W-81)**

IBM PC (International Business Machines Personal Computer)

Padrão de computadores pessoais desenvolvido pela IBM. **(R-244)**

IBM PC Jr – *PC (computador pessoal) Júnior da IBM.* **(I-366)**

IBM PS/1

Sistema operacional desenvolvido pela IBM para competir com o Windows e DOS da Microsoft. **(O-66)**

IBM-OS/2 – *sistema operacional IBM/OS2.*

Uma coleção de opções do programa de controle de processadores de linguagem, suporte de entrada/saída, programas de aplicações e programas de serviços, projetada para suprir os usuários que necessitam das diversificadas possibilidades de um grande sistema operacional, com o moderno recurso da divisão multitarefa, que permite o processamento simultâneo de mais de uma aplicação. **(A-43)**

IC (Integrated Circuit) – *Circuito Integrado.* (Ver: Integrated Circuit). **(V-572)**

ICMP (Internet Control Message Protocol) – *Protocolo de Mensagem de Controle da Internet.* (Ver: Internet Control Message Protocol). **(W-48)**

Icon – *ícone.*

(1) Imagem gráfica usada para representar algum objeto ou dado particular. **(V-302)**

(2) Utilizado nos sistema Windows para facilitar a visualização das operações. **(D-433)**

Icon-based operation – *operação baseada em ícones.*

Operação que cria imagem gráfica usada para representar algum objeto ou dado do que seria possível com palavras ou números. **(J-254)**

Iconized directory window – *janela de diretório baseada em ícones.*

Ícone que dá acesso a programas quando clicados. **(V-669)**

ICR (Intelligent Character Recognition) – *Reconhecimento Inteligente de Caractere.*

(Ver: Intelligent Character Recognition). **(W-119)**

ICS (Integrated Circuit System) – *Sistema de Circuito Integrado.* **(F-242)**

ICSA (International Computer Security Association) – *Associação Internacional para a Segurança de Computadores.* **(W-88)**

ID (Identifier) – *identificador.*

Um símbolo cujo propósito é identificar, indicar ou nomear um conjunto de dados. **(V-596).**

IDE (Integrated Development Environment) – *Ambiente Integrado de Desenvolvimento.*

São softwares de desenvolvimento que combinam as funções de editor, compilador e “*linkeditor*”, de forma perfeitamente integrada. O Microsoft Quick C e o Turbo Pascal da Borland são dois IDEs dos mais populares. **(D-433)**

IDE (Integrated Device Electronics) – *Eletrônica de Dispositivos Integrados.*

Tipo de interface de unidades de disco onde circuitos eletrônicos da controladora residem na própria unidade, eliminando a necessidade de uma placa adaptadora separada. **(U-13)**

IDE (Integrated Drive Electronics) – *Eletrônica de Drives Integrados.*

Interface padrão de *drive* de disco rígido desenvolvida em 1989 como resposta a dois outros tipos de interface (ESDI e SCSI). Interface de alto desempenho para discos rígidos, que combina a unidade de disco e o controlador em uma mesma unidade. **(T-712)**

IDE (Intelligent Drive Electronics) – *Eletrônica de Drives Inteligentes.*

Padrão de interface com dispositivos de armazenamento de dados. **(T-466)**

IDE cache controller – *controlador de cache de IDE.*

Controlador de cache para o padrão IDE. **(T-434)**

IDE drive – *unidade IDE.*

Um disco rígido para computadores 80286, 80386 e 80486 que contém a maior parte dos circuitos da controladora dentro da própria unidade. **(C-15)**

IDEA (International Data Encryption Algorithm) – *Algoritmo Internacional de Criptografia de Dados*.

Algoritmo poderoso para a criptografia de dados digitais. (O-29)

Identification – *identificação*.

Código numérico ou um nome que identifica um registro, bloco, arquivo ou outra unidade de informação. (S-171)

Identification division – *divisão de identificação*.
Divisão da identificação da linguagem COBOL que identifica o programa fonte, o objeto e o nome do autor. (D-517)

Identification field – *campo de identificação*.
Campo de identificação que tem por finalidade indicar a linha do programa ou o próprio programa a que se refere. (T-640)

Identification number – *número de identificação*.
Um número único definido para cada cliente. O número normalmente é codificado em um meio magnetizado. (T-41)

Identifier (ID) – *identificador*.

(1) Indicador e nomeador dos conjuntos de dados. (V-686)

(2) Símbolo cujo propósito é identificar, indicar ou nomear um conjunto de dados. (D-483)

Identifier variable – *variável identificadora*.
Nos gerenciadores de banco de dados, um valor (variável) que identifica explicitamente as informações contidas num registro de dados. (C-120)

Identify – *identificar*.

(1) Atribuir um código exclusivo a uma informação.

(2) Buscar a natureza ou identidade de uma informação. (V-63).

Identifying code – *código de identificação*.

Um código utilizado para identificar o conteúdo, origem e outros dados em uma fonte de armazenamento. (I-205)

Idiosyncratic – *idiossincrático*. (V-57)

Idle – *em espera, ocioso, inativo*.

Estado da CPU quando não realiza nenhuma operação E/S, nem atividade. (V-477)

Idle CPU time – *tempo de inatividade da CPU*. (G-199)

Idle interval – *intervalo vago*.

Intervalo de tempo vago numa comunicação de dados. (R-355)

Idle line – *linha vaga*.

Linha telefônica inativa e disponível. (R-353)

Idle program – *programa inativo*.

Programa que não está sendo executado durante certo período de tempo. (J-693)

Idle time – *tempo inativo*.

(1) O tempo perdido entre o fim da execução de um programa e o início da de outro.

(2) O tempo despendido para alimentar a leitura de armazenamento, colocar papel na impressora, trocar discos e operar o painel para iniciar a computação.

(3) O tempo perdido entre operações quando nenhum trabalho está escalonado. (T-760)

IE 4

Acrônimo para Internet Explorer 4, referindo-se ao navegador (*browser*) da Web da Microsoft. (W-1)

IEEE 802,3 standard – *padrão IEEE 802.3*.

Um conjunto desenvolvido pelo IEEE para definir métodos de acesso ao controle em redes locais (LANs). São três os principais padrões 802: 802.3, 802.4 e 802.5. (E-1)

IEEE (Institute of Electrical and Electronic Engineers) – *Instituto de Engenheiros Elétricos e Eletrônicos*.

(Ver: Institute of Electrical and Electronic Engineers). (W-48)

IESG (Internet Engineering Steering Group)

O comitê executivo do IETF (*Internet Engineering Steering Group*). É uma unidade da ISOC (*Internet Society*) que analisa os padrões criados pela IETF. Os padrões são publicados na forma de RFC (*Request For Comments*). (W-77)

IETF (Internet Engineering Task Force) – *Força Tarefa de Engenharia da Internet*.

(Ver: Internet Engineering Task Force). (W-48)

IF – *SE*.

(1) Uma declaração condicional da linguagem COBOL. (D-543)

(2) Declaração condicional (SE) utilizada para possibilitar diferentes seqüências de procedimentos, dependendo da veracidade da condição. (R-115)

IF ENDIF

Declaração condicional da divisão de procedimentos. (D-681)

IF statement – *declaração IF*.

Uma instrução de controle que executará um bloco de código se uma expressão booleana for avaliada como verdadeira. (H-34)

IF THEN – *SE ENTÃO*.

Um operador lógico que tem a propriedade de: se P e Q são declarações, então P inclusão Q é falso se P é verdadeiro e Q é falso, verdadeiro se P é falso, e verdadeiro se ambas as declarações são verdadeiras. (I-359)

IF THEN statement – *declaração SE ENTÃO*. (I-359)**IH (Interrupt Handler)** – *Controlador de Interrupção*. (Ver: Interrupt Handler). (J-24)**Ill-adapted** – *mal adaptado*. (R-318)**Ill-informed** – *mal informado*. (V-48)**Illustrate** – *ilustrar*. (V-63)**iMac**

Um modelo de computador da linha Macintosh de design arrojado e cores inovadoras (como, por exemplo, tangerina), a CPU e o monitor integrados em um único bloco. (W-17)

Image – *imagem; reprodução, cópia ou apresentação*.

(1) Na informática, uma reprodução, uma cópia ou representação. Em termos gráficos, as imagens são armazenadas sob a forma de uma “descrição” da figura a que se referem, podendo ser gravadas de diferentes maneiras. (E-11)

(2) Imagens reproduzidas pelo computador no monitor. (U-501)

(3) Estampa que representa um assunto. (V-719)

Image capture – *captura de imagens*.

Programa que grava uma imagem específica da tela do computador. (J-499)

Image correction filter – *filtro para correção de imagens*.

Softwares que convertem imagens feitas em outro software para posterior utilização. (T-460)

Image processing – *processamento de imagens*.
Análise, manipulação, armazenamento e apresen-

tação de imagens gráficas originárias de meios fotográficos, desenhos ou vídeo. Processo em três etapas: entrada, processamento e saída, mediante o qual elementos gráficos são transferidos para o computador para que possam ser editados e recuperados posteriormente. (U-230)

Image resolution – *resolução de imagens*.

Indica a qualidade da imagem gerada pelo vídeo, normalmente em *pixels* por polegada. (J-594)

Image scanning – *exploração (digitalização) de imagens*.

Com um equipamento chamado *scanner*, faz-se a exploração de uma imagem, que é codificada para o computador para um arquivo de imagem. (O-84)

Image smoothing – *suavização (aplainamento) de imagens*.

Capacidade das impressoras de produzir imagens mais precisas, com qualidade de fotografia, por meio da inserção de pequenos pontos e da uniformização de bordas irregulares. (W-118)

Image-editing program – *programa de edição de imagens*.

Um programa que lê todas as imagens e depois edita segundo os padrões escolhidos pelo usuário. Pode-se incluir uma imagem em qualquer lugar e de qualquer tamanho. (C-62)

IMAP (Internet Mail Access Protocol) – *Protocolo de Acesso ao Correio da Internet*.

(Ver: Internet Mail Access Protocol). (W-6)

IMHO (In My Humble Opinion) – *“Em minha humilde opinião”*.

Abreviação comumente usada em conversas *on-line* para um comentário escrito em uma linha de debate. IMHO indica que o escritor está ciente de estar expressando uma opinião discutível em um fórum de debate *on-line*, provavelmente sobre um tema já em discussão. (W-48)

Immediate addressing – *endereçamento imediato*.

O modo de endereçamento no qual os dados requeridos por uma instrução são a parte de um comando. Dado que imediatamente segue o código de operação da memória. (N-214)

Immediate operand – *operando imediato*.

Pertencente a operações com endereço imediato, que acontece de uma vez. (J-356)

Immersive – *imerso*.

Nível de imersão num ambiente de realidade vir-

tual alcançado pela utilização do HMD. O usuário é transportado para dentro do mundo virtual e o computador faz os ajustes para o seu ponto focal. Quando se olha para cima se vê o céu virtual, e para baixo o chão virtual. (O-44)

Immunization – *imunização*. (H-753)

Impact printer – *impressora de impacto*.
Impressora que produz cópias por meio do processo mecânico de impacto. (V-575)

Impedance – *impedância*.
Resistência à passagem da corrente alternada. A impedância possui duas características: resistência e reatância. (E-60)

Imperative statement – *declaração imperativa*. (D-537)

Implement – *implemento, ferramenta*. (V-49)

Implementation – *implementação*.
(1) Atividade de continuação, iniciada no projeto elementar de um sistema e que vai até a sua versão operativa (conhecida como implementação). (D-464)
(2) Parte de um projeto que inclui as várias fases de instalação e arranque da operação de um sistema deste tipo. (V-500)

Implementation of operating system – *implantação do sistema operacional*. (U-339)

Implementation techniques – *técnicas de implantação*.
São regras e normas que devem ser obedecidas quando da implantação de sistemas, programas e aplicativos em hardware. (N-141)

Implemented – *implementado*.
Pertinente ao ato ou efeito de implementar. (T-263)

Implementing – *ato ou efeito de implementar*. (A-26)

Implementor – *implementador*.
Aquele que coloca um ou vários programas ou um sistema em operação. (D-479)

Implementor-name – *implementador de nome*.
Um recurso especial e particular da linguagem de programação COBOL inerente a certos computadores. (T-160)

Implicit addressing – *endereçamento implícito*.
Endereçamento que está implícito na operação. (E-390)

Implicit execution – *execução implícita*.
A possibilidade de execução de mais de um programa ao mesmo tempo. (F-160)

Import – *importar*.
Trazer informações de um sistema ou programa para outro. (U-316)

Import library – *biblioteca de importação*.
Biblioteca de módulo-objeto especial que contém referência de registros para pontos de entrada nas bibliotecas de elo dinâmico (*dynlink library*). (N-94)

Improved interface – *interface melhorada*.
Sistema melhorado de menus que torna mais intuitiva e mais rápida a navegação dentro de um programa ou software. (R-269)

Impulse type noise – *ruído elétrico de linha*. (R-374)

Impure procedure – *procedimento impuro*.
Procedimento impuro, sujo ou misturado com outras coisas. (J-349)

IMS (Information Management System) – *Sistema de Gerenciamento de Informação*.
Tipo de sistema operacional mais complexo que os mais correntes (DOS, OS, OS/VS), com facilidades de operação num ambiente de dados e de comunicação de dados. Sistema de administração (gestão) de base de dados desenvolvida pela IBM. Originalmente era um sistema hierárquico, porém, com o tempo foi adquirindo características adicionais em sua hierarquia, provenientes de necessidades práticas. (Ver: DMS). (R-150)

IMTC (International Multimedia Teleconferencing Consortium) – *Consórcio Internacional de Teleconferência de Multimídia*.
Um consórcio internacional para a comunicação de diversas pessoas através das redes, com o sistema de vídeofone (VOZ + IMAGEM) em tempo real. (B-121)

In-circuit emulator – *emulador de circuito interno*.
Circuito interno que emula algumas operações. (E-400)

Inaccessible – *inacessível*.
Pertinente à circunstância em que se tenta executar um comando ou mesmo inserir dados que não serão aceitos pelo microcomputador devido aos

dados não estarem de acordo com a formatação do mesmo. (S-9)

Inaccuracy – *imprecisão, incorreção, erro.* (K-24)

Inaccurate – *impreciso, incorreto.* (V-53)

Inaccurate value – *valor incorreto.* (K-25)

Inaction – *inércia.* (V-50)

Inactive mode – *modo inativo, parado.* (M-27)

Inactivity time – *tempo de inatividade.*

Tempo em que um dispositivo permanece fora de uso. (S-184)

Inbound – *que chega, esperado.* (G-98)

Inbox – *caixa de entrada.*

Uma pasta onde a correspondência de correio eletrônico (*e-mail*) é recebida. (W-166)

INC (INCrement memory) – *“incrementar memória”.*

Comando para que o conteúdo de uma locação de memória específica seja incrementada em 1 (um). (E-383)

Inch(es) – *polegada(s).*

Medida de comprimento que corresponde a 0,0254m. (V-296)

Include – *inclusão.*

(1) É um comando que grava o arquivo de texto remanescente, ou um grupo desses. (V-562)

(2) Diretiva ao processador utilizada para incluir um programa fonte em outro, em linguagem C. (D-481)

Include file – *arquivo de inclusão.*

Arquivo que possui declarações predefinidas que serão incluídas em um programa principal. (R-187)

Include instruction – *instrução de inclusão.* (I-391)

Include options – *opções de inclusão.* (H-617)

Including processes – *processos de inclusão.* (H-608)

Inclusive OR – *OU inclusivo.*

Execução lógica de um “ou” entre uma variável e um dado específico, sendo o resultado armazenado na variável. (E-385)

Incoming data – *dados de entrada.* (V-67)

Incompatible – *incompatível.* (V-57)

Incapaz de interconexão direta, normalmente se necessita de requisitos de códigos, velocidade ou conversão de nível de saída. (T-462)

Inconnector – *conector de chegada.*

Em fluxograma, um conector que indica a continuação de um fluxo interrompido. (J-423)

Incorporate – *incorporar.* (H-747)

Increase – *incremento, aumento; incrementar, aumentar.* (D-913)

Increase left indent – *aumento de recuo à esquerda.* (I-367)

Increased – *aumentado.* (V-67)

Increasingly – *cada vez mais.* (H-613)

Increment – *incremento.*

(1) Pequena variação, a maior ou a menor, do valor de uma quantidade variável.

(2) Valor constante somado sistematicamente a uma variável. Utiliza-se geralmente para atualizar índices. (V-244).

Increment – *incrementar.*

Ação de somar “um” em uma certa variável. (N-147)

Increment operator – *operador de incremento.*
Soma 1 à variável. (D-510)

Incremental backup – *backup (reserva) incremental.* (H-753)

Incremented – *incrementado.*

O valor de alguma variável é acrescido de algum valor durante a execução do programa. (S-92)

Incrementor – *incrementador.*

Operador que tem como função somar uma unidade a uma variável; aparece geralmente em *loops*. (N-147)

Indent – (TC 95) – *ordem de ajuste; recuo de margem.*

Em processamento de texto, um dispositivo que possibilita a blocagem de textos registrados para ajustes, tanto na margem direita quanto na esquerda. (V-134)

Indentation – *deslocamento, ajuste, recuo de margem.*

(1) Deslocar a margem esquerda ou direita de um

bloco de texto, em relação às margens do papel ou às margens de outros blocos de textos da página. **(H-685)**

(2) Alinhamento dado em textos e programas-fontes para facilitar o entendimento. **(T-287)**

Indented – *deslocado*.

Bloco de instruções que se apresentam deslocadas alguns espaços à direita de uma seqüência de comandos de um programa. Essa técnica permite a visualização da lógica do programa, ou seja, as instruções que estão contidas em cada estrutura. **(R-192)**

Indeo

Software de compressão de dados utilizado em multimídia (gráficos, vídeos, sons etc.). **(J-431)**

Independent Software Vendor (ISV) – *Vendedor Independente de Software*.

Sistema de vendas de software por comissão. **(V-448)**

Index – *índice*.

(1) Nos gerenciadores de banco de dados, um arquivo compacto que contém informações (indicações) sobre a localização física de registros de um arquivo de banco de dados. Quando um banco de dados é pesquisado ou classificado, o programa usa apenas o índice ao invés de todo o arquivo. Desse modo, as operações se tornam mais rápidas. (2) Nos processadores de texto, o índice é um apêndice que relaciona palavras, nomes e conceitos importantes em ordem alfabética, com os números das páginas do documento onde eles aparecem. Na maioria dos processadores de texto, o usuário deve marcar os termos que serão incluídos no índice a ser construído no programa. **(E-170)**

(3) Lista de elementos contidos em um arquivo juntamente com as chaves e referências destinadas a localizar esses elementos. **(V-446)**

Index data item – *item de dados de índice*.

Item de dados de índice em que pode ser armazenado o conteúdo de um índice sem necessidade de convertê-lo à forma de sub índice. **(D-560)**

Index of all files – *índice de todos os arquivos*.

Lista ordenada de todos os arquivos que pode ser uma ordem numérica crescente, alfabética e outras definidas pelo usuário. **(U-492)**

Index register – *registro de índice*.

Um registrador que contém uma quantidade (valor)

que será usada para modificar endereços.

Sinônimo: B-register e B-box. **(V-73)**

Index-name – *nome de índice*.

Nome que o programador atribui a um índice de tabela. **(E-560)**

Indexed – *catalogado, classificado, “indexado”*.

Relativo a arquivos que tenham um índice classificado de acordo com algum critério. **(U-621)**

Indexed addressing – *endereçamento indexado*.

(1) O modo de endereçamento no qual o endereço é modificado pelo conteúdo do registro indexado para determinar o endereço efetivo (o endereço atual utilizado). **(N-214)**

(2) Uma técnica de acessar convenientemente, sucessivamente, elementos de um conjunto ou tabela. **(E-390)**

Indexed indirect addressing – *endereçamento indireto indexado*.

Método de endereçamento indireto que utiliza a soma de um registrador. **(E-392)**

Indexed mode – *modo indexado*.

Tipo de indexação de um arquivo. É feito pela chave que é o modo como o mesmo é classificado e gerado. Ex.: nome, número de matrícula, conta corrente etc. **(N-213)**

Indexed sequential data set – *conjunto de dados seqüenciais indexados*.

Uma lista de palavras-chave e dados correspondentes que apontam para o local em que informações mais completas podem ser encontradas. **(F-108)**

Indexing – *indexação*.

(1) Técnica de modificação de endereços frequentemente utilizada por meio de registros de índice.

(2) Modificação de uma instrução pelo conteúdo de um registro de índice ou de uma palavra de índice, cuja finalidade é obter um novo endereço efetivo.

(3) Método de organização dos dados de forma aleatória que permite recuperar informações de um arquivo contido num dispositivo de armazenamento de acesso direto ou de uma tabela armazenada na memória. **(E-171)**

(4) Processo de indexação de arquivos. **(U-519)**

Indicator – *indicador*.

(1) Um dispositivo que indica condições, tais como

igual, maior ou menor, em uma comparação efetuada entre duas quantidades. Os indicadores servem também para alterar a seqüência normal das operações.

(2) Registrador da CPU que contém os endereços de memória.

(3) Mecanismo do software para indicar ao computador qual o registro de interesse. Significa também uma indicação do computador de que está pronto para aceitar os comandos a partir do teclado. Indica também uma solicitação para informações específicas a serem digitadas no teclado. Recurso muito utilizado em microcomputadores. (T-159)

Indirect addressing – *endereçamento indireto*.

É particularmente usado com ponteiros; várias áreas do programa podem referir-se a esses ponteiros para acessar convenientemente uma palavra ou bloco de dados. (E-391)

Indirect control – *controle indireto*.

Controle de um sinal a partir de um outro. (V-700)

Indirect formatting – *formatação indireta*. (I-392)

Individual users – *usuários individuais*.

Em uma rede em tempo real, cada usuário que utiliza um terminal individual. (V-340)

Induction – *indução*.

(1) Em lógica, afirmação com base no descobrimento de uma relação constante entre dois ou mais fenômenos de uma relação universal e necessária entre aqueles fenômenos (indução baconiana). Também atribuição a uma classe ou a um conjunto de objetos, de uma propriedade já antes afirmada de cada um dos termos da classe ou dos elementos do conjunto (indução completa). Ou ainda, raciocínio por recorrência (indução matemática).

(2) Em física, estabelecimento de uma força eletromotriz num circuito por efeito da variação de um fluxo magnético que o atravessa (indução eletromagnética). Também, grandeza vetorial igual à densidade de fluxo de um campo (indução magnética). Ou ainda, indução eletromagnética entre dois circuitos em que circulam correntes variáveis (indução mútua). (P-99)

Inductor – *indutor*.

Indutor de corrente elétrica. Um componente, também chamado de *choke*, que possui uma indutância

(a capacidade de armazenar energia sob a forma de campo magnético) específica. (J-327)

Industry Standard Architecture (ISA) – *Arquitetura Padrão Industrial*.

Sistema de barramento padrão de 16 bits que acelera o processamento do computador. (V-424)

Inexcusable – *imperdoável*. (V-48)

Inexperienced user – *usuário inexperiente*. (F-157)

Infinite loop – *“loop” infinito*.

O *loop* só terá fim pela reinicialização da máquina ou de seu desligamento. (K-35)

Info

Forma abreviada para a palavra *information* (informação). (W-67)

Infobase – *base de informação*. (H-408)

Infocentral 1.1

Um administrador de informação personalizado para apontamentos, números de telefones, tarefas, etc. (C-92)

Information – *informação*.

Conceito de tudo que significa notícia, conhecimento, ou comunicação. (V-363)

Information Age – *Era da Informática*.

Relativo ao período atual, em que muitas tarefas são realizadas por computadores. (U-496)

Information management – *gerenciamento de informação*. (U-391)

Information Management System (IMS) – *Sistema de Gerenciamento de Informação*.

Sistema de tipo universal projetado para organizar, catalogar, localizar e manter atualizada a informação. (J-535)

Information network – *rede de informações*.

Informações transmitidas via rede. (U-496)

Information retrieval – *recuperação de informação*.

Métodos usados para recuperar determinada informação dos dados armazenados. (E-410)

Information service – *serviço de informações; teleatendimento*. (A-24)

Information storage – *armazenamento de informação*.

Informações armazenadas em algum dispositivo de armazenamento. (U-495)

Information superhighway – *superestrada da informação, infovia*.

Termo inadequado, freqüentemente usado por novatos (*newbies*) para descrever a Internet. É, na realidade, um projeto de criação de uma infraestrutura de informações capaz de colocar redes de alta velocidade acessíveis a residências, escolas e escritórios. (W-48)

Information system – *sistema de informação*.

O conjunto de todos os métodos de comunicação dentro de uma organização. (S-447)

Information Technology (IT) – *Tecnologia de Informação*.

Refere-se ao campo de trabalho que lida com computadores e tecnologia. (W-8)

Informational drawing – *desenho informativo*.

Desenho que contém dados informativos. (T-524)

Informix – *mesclado de informação*. (J-436)

InfoSeek

Um serviço de banco de dados comercial, criado pela Infoseek Corporation, que procura na WWW páginas que mencionam uma palavra ou frase especificada pelo usuário. Localizado em: <http://www.infoseek.com>. (W-164)

Infrared – *infravermelho*.

Radiação invisível com comprimento de onda maior que 700 nm. (T-510)

InfraRed Data Association (IRDA) – *Associação de Dados Infravermelhos*.

Associação que desenvolveu o padrão de porta IRDA, que transfere dados por meio do uso de luz infravermelha, muito comum em *notebooks* e em algumas impressoras. (W-8)

Infrared transmission – *transmissão infravermelha*.

Radiação invisível com comprimento de onda. (L-52)

Infrared transmitter – *transmissor infravermelho*.

Transmissor à base de luz infravermelha utilizado para comunicação remota que usa a atmosfera e o

espaço como meio de transmissão. É recomendado quando é impraticável o uso de cabos de sinal para curtas distâncias. (L-52)

Ingress – *ingresso; ingressar*.

Permissão de acesso à determinada área restrita do programa. (V-509)

Inheritance – *herança*.

Na programação baseada em objetos, a passagem de algumas propriedades de uma classe para seus descendentes. (E-174)

Inherited – *herdado*.

Relativo à expressão IRM (*Inherited Rights Mask*), Máscara de Direitos Herdados, para definir os direitos de acesso que um subitem da rede herda de seu correspondente anterior. (U-650)

Inhibit wire – *fio de inibição*.

Fio que inibe o sentido de polarização em um instante determinado. (E-420)

INI file – *arquivo de inicialização*.

Arquivo que contém informações e parâmetros necessários ao início das operações de um programa aplicativo. (R-410)

INIT command – *comando de inicialização*.

Comando ou caractere de controle que inicializa um determinado dispositivo. (H-132)

Initial condition – *condição inicial*.

A inicialização de um contador. (H-30A)

Initial program load procedure – *procedimento de carga do programa inicial*.

Procedimento de inicialização que faz que um sistema operacional introduza seu próprio programa, mediante leitura, na memória principal e inicie as operações. (H-720)

Initial value – *valor inicial*.

Valor que um certo dado assume antes de se começar as operações contidas em um programa. (U-378)

Initialization – *inicialização*.

O ato de fornecer ao sistema condições de iniciar um processamento de informações. (S-284)

Initialization code – *código de inicialização*. (H-128)

Initialization program – *programa de inicialização*.

Programa que permite inscrever na memória cen-

tral, ou em uma memória secundária, os valores necessários à inicialização de uma aplicação. **(T-146)**

Initialize – *inicializar.*

Conjunto de vários contadores, chaves e endereços, em condições ou estado zero, ou qualquer outro valor tido como inicial, determinando o ponto da partida de uma rotina. **(R-124)**

Initialized – *inicializado.*

(Ver: Initialize). **(I-259)**

Initiate – *iniciar.*

Uma solicitação de disponibilidade de serviços de uma rede a partir de uma unidade lógica(LU), para um ponto de controle de serviços de sistema (SSCP), provocando o estabelecimento de uma seção LU-LU. **(S-284)**

Initiate I/O – *início de Entrada/Saída.*

Início de uma operação de entrada e saída. **(U-393)**

Initiator – *iniciador.*

O iniciador é o dispositivo que envia os comandos; o dispositivo que os recebe é o alvo ou destino. **(J-12)**

Injury – *dano.* **(V-60)**

Ink – *tinta.*

Função em um programa gráfico que permite o preenchimento de determinada área com determinada coloração. **(V-493)**

Ink cartridge – *cartucho de tinta.*

Recipiente que contém a tinta utilizada pelas impressoras que formam caracteres pela projeção de gotículas de tinta sobre o papel. **(L-154)**

Ink jet – *jato de tinta.*

Técnica utilizada por impressoras que não utilizam o impacto. A impressão é feita com precisos jatos de tinta sobre o material. **(A-4)**

Inkjet printer – *impressora a jato de tinta.*

Impressora que imprime caracteres por emissão de jato de tinta. **(V-665)**

Inline procedure – *procedimento em linha.*

A execução de um segmento de código de programação de baixo nível com a finalidade de otimizar a velocidade de execução ou uso da memória. **(F-104)**

Inner working – *trabalho ou funcionamento interno.* **(J-733)**

Innocuous floating-point operation – *operação em ponto flutuante inócua.*

Operações que não modificam a parte decimal de um número e não usam do conceito de ponto flutuante, a adição e a subtração. **(K-2)**

Innovative – *inovador.* **(H-749)**

Input – *entrada.*

Termo genérico para dispositivos, procedimentos, dados ou estados envolvidos em um processo de entrada. **(V-395)**

Input area – *área de entrada.*

Seção da memória interna para a qual se transferem os dados procedentes de um armazenamento externo. **(H-721)**

Input bin – *caixa de entrada.*

Parte externa da impressora pela qual é inserida a folha a ser impressa. **(L-160)**

Input buffer – *armazenamento intermediário de entrada.*

Área da memória principal usada para armazenar temporariamente um bloco de dados recebido do dispositivo de entrada para processamento. **(J-29)**

Input card – *cartão de entrada.*

Meio para entrada de dados, mediante cartões, utilizado na primeira geração dos computadores. **(U-388)**

Input data – *dados de entrada.*

Dados a serem processados. **(R-181)**

Input device – *dispositivo de entrada.*

A unidade de hardware projetada para colocar dados a serem processados dentro do computador. Ex.: um teclado de computador. **(T-19)**

Input file – *arquivo de entrada.*

Arquivo contendo os dados que deverão ser transferidos para o computador. **(S-116)**

Input port – *porta de entrada.*

Dispositivo próprio de um sistema que faz a conexão deste com o mundo exterior. **(V-701)**

Input procedure – *procedimento de entrada.* **(D-563)**

Input process – *processo de entrada.*

(1) Processo de recepção de dados por um dispositivo.

(2) O processo de transmissão de dados de um equipamento periférico ou armazenamento externo

para um armazenamento interno ou memória principal. (H-354)

Input queue – *fila de (dados) de entrada.*

Fila de dados de entrada, ou seja, fila de instruções que serão executadas pelo sistema do computador. (R-190)

Input resolution – *resolução de entrada de dados.* (D-801)

Input spool – *“spool” de entrada.*

Fenômeno que ocorre na multiprogramação; quando, na entrada de dados, um programa está impossibilitado de realizá-lo, aguarda numa área denominada *input spool*. (U-386)

Input stream – *fluxo de entrada.*

Um fluxo de informações interpretado pelo programa com uma sequência de bytes associado a uma tarefa. (F-104)

Input unit – *unidade de entrada.*

Qualquer unidade de entrada capaz de permitir a alimentação de dados para memória central de um computador, por exemplo: leitora de caracteres ópticos e de caracteres magnéticos. (V-565)

Input-data dependent – *dependente de dados de entrada.*

Dependente de dados de entrada a serem processados. (J-404)

Input/Output (I/O) – *Entrada e Saída (E/S).* (D-28)

Input/output condition – *condição de entrada e saída.* (D-194)

Input/output device – *dispositivo de entrada e saída.* (D-573)

Input/output operation – *operação de entrada e saída.*

Operação na qual os dados são transferidos de um dispositivo periférico de entrada para a CPU ou vice-versa. (V-529)

Input/output scheduling – *escalonamento de entrada e saída.*

Desde que um requerimento possa ocorrer simultaneamente, um mecanismo de lista deve ser implementado em todo o sistema para determinar em qual ordem o serviço será concedido. (N-27-C)

Input/output section – *seção de entrada e saída.* Na divisão de meio (*Environment Division*) de um

programa em COBOL, é a seção que nomeia os arquivos e os meios externos necessários ao programa objeto. Fornece também as informações necessárias para a transmissão e o tratamento dos dados durante a execução do programa objeto. (T-160)

Input/output symbol – *símbolo de entrada e saída.*

Símbolo de fluxograma que indica qualquer operação de entrada e saída. (J-461)

Inquiry – *consulta.*

Uma requisição de informações ao computador. (H-41)

Inquiry processing – *processamento de consultas.*

Em método de acesso por telecomunicação, uma aplicação em que o programa de controle de mensagem recebe uma mensagem de um terminal e a encaminha a um programa de aplicação que processa os dados da mensagem e gera uma resposta. Essa resposta é encaminhada pelo programa de controle de mensagem ao terminal que efetuou a consulta. (T-639)

Insert – *inserir.*

No processamento de texto, uma função de máquina que permite a introdução de novos caracteres ou texto dentro de um texto já previamente armazenado. (V-131)

Insert command – *comando de inserção.* (I-361)

Insert key (Ins key) – *tecla de inserção.*

Nos teclados de computadores compatíveis com o IBM-PC, uma tecla programável que é geralmente usada para alternar entre os modos de inserção e sobreposição na inclusão de um texto. (I-371)

Insertion – *inserção.*

O ato de introduzir caracteres de inserção em determinada posição de edição. (E-191)

Insertion sort – *classificação por inserção.*

Algoritmo de classificação de listas que parte de uma lista contendo um único elemento e constrói uma lista classificada cada vez maior. (P-95)

Insight – *penetração, discernimento.* (V-53)

INSPECT

Comando da linguagem COBOL usado para contar o número de vezes que um determinado caractere aparece. (D-569)

Install – *instalar*.

- (1) Termo genérico para um sistema específico de processamento de dados e que se aplica à totalidade de trabalho que o sistema desenvolve. (V-538)
- (2) Colocar em condições de operação. Os sistemas operacionais e programas aplicativos costumam vir acompanhados de um programa de instalação em disco que cuida da maior parte das tarefas de preparação do programa para que possa ser usado com o computador, a impressora e outros dispositivos existentes no sistema.
- (3) Comando que permite carregar um programa durante a inicialização de um computador. (U-322)

Install program – *programa de instalação*.

Também conhecido como *setup*. (K-4)

Installation – *instalação*.

Lugar físico em que funcionam máquinas de processamento de dados (Ver: *Installing*). (V-117)

Installation disk – *disco de instalação*. (H-728)**Installation program** – *programa de instalação*.

Um programa cuja finalidade é instalar outro programa em um meio de armazenamento secundário ou na memória. Os programas de instalação podem ser utilizados para orientar os usuários ao longo do processo – geralmente complexo – de adequação de uma aplicação a uma combinação específica de máquina, impressora ou monitor. Os programas de instalação também são usados quando uma aplicação é protegida contra as cópias e não pode ser reproduzida pelos comandos normais do sistema operacional. Normalmente, esses programas de instalação limitam o número de cópias que podem ser instaladas; se quiser transferir uma cópia instalada em uma máquina para outra, o usuário terá que, primeiro, desinstalar a primeira cópia e depois reinstalá-la no outro equipamento (possivelmente usando o mesmo programa de instalação). (K-158)

Installation software – *programa de instalação*.

Um programa cuja finalidade é instalar outro programa em um meio de armazenamento secundário ou na memória. (E-27)

Installed – *instalado*.

Pertinente à ação na qual o operador de computador coloca um programa no microcomputador, para que o mesmo possa funcionar. (H-408)

Installing – *instalação, processo de instalar*.

Processo de tornar operacional um programa apli-

cativo em um sistema de processamento de dados com discos rígidos. A instalação envolve a reserva de áreas do disco, criação de diretórios, alterações na configuração e cópia do programa original para o disco rígido. (R-410)

Instance – *instância*.

Um objeto. (P-21)

Instance initialization

O tempo para execução de uma rotina de inicialização de “*linkedição*” de bibliotecas e processar um novo processo (processo-filho) dinamicamente “*linkeditado*” com a biblioteca. (N-140)

Instant message

Na Internet, comunicação privada ou “silenciosa” entre dois membros de uma sala de bate-papo (*chat room*), que não é compartilhada com outras pessoas na sala. Também chamada de *instant whisper*. (W-67)

Instead – *ao invés de, em vez, em lugar de*.

Palavra freqüentemente encontrada em textos técnicos. (V-63)

Institute of Electrical and Electronic Engineers (IEEE) – *Instituto de Engenheiros Elétricos e Eletrônicos*.

Instituição que cuida de normas técnicas para qualquer dispositivo elétrico ou eletrônico em todo o mundo. É uma organização técnica internacional de engenheiros, cientistas e estudantes que emite padrões de sistemas de rede amplamente usados. Também desenvolve padrões para a indústria eletrônica e de computadores, que freqüentemente tornam-se padrões nacionais e internacionais. (W-48)

Instruction – *instrução*.

(1) Um conjunto de caracteres que define uma operação, podendo estar ligado ou não a um ou mais endereços, o qual, como uma unidade, faz com que o computador execute uma operação sobre uma quantidade qualquer indicada. É preferível o uso do termo “instrução” do que o de comando ou ordem. “Comando” é usado para uma porção específica de uma palavra de instrução, isto é, a porção que especifica a operação que deve ser realizada. O termo “ordem” deve ser usado como sinônimo de sequência ou distribuição sequencial de caracteres ou instruções, ou ainda, no caso, de ordem de equações diferenciais.

(2) A operação ou comando para ser executada pelo computador, indicada por um endereço, rótulo ou índice. (V-640)

Instruction address – *endereço de instrução.*

É o local da memória em que está localizada uma determinada instrução. (U-363)

Instruction address register – *registrador de endereço de instrução.*

Registrador em uma CPU que contém a posição da próxima instrução a ser processada. (J-6)

Instruction execution – *execução de instrução.* (D-99)

Instruction fetch – *busca de instrução.* (R-338)

Instruction field – *campo de instrução.*

Espaço destinado para que sejam dadas as instruções ao computador. (E-378)

Instruction format – *formato de instruções.*

Atribuição de bits ou caracteres de uma instrução de máquina a funções específicas. (H-688)

Instruction length – *comprimento (tamanho) de instrução.*

Tamanho de uma instrução, que pode ser fixo ou variável dependendo do equipamento em que operará a instrução. (S-9)

Instruction length code – *código de comprimento (tamanho) de instrução.*

Nos computadores IBM System/370, campo no modo de controle básico (BC) que indica o comprimento da instrução-corrente. (K-191)

Instruction pipeline

Instrução que permite executar várias instruções simultâneas. (V-672)

Instruction Pointer (IP) Register – *Registrador de Indicador de Instrução.*

Esse registrador contém o endereço de deslocamento da instrução a ser executada; é também conhecido como um contador de programa (PC). (V-596)

Instruction Register – *registro de instrução.*

Uma linguagem usada pelos programadores para escrever rotinas de computador. (T-129)

Instruction set – *conjunto de instruções.*

O conjunto de instruções de um computador ou de

uma linguagem de programação num sistema de programação. (R-121)

Instruction speed – *velocidade de instrução.*

É a rapidez com que uma instrução é executada. (U-403)

Instruction type – *tipo de instruções.*

Acessar a memória, fazer cálculos etc. são tipos de instruções. (E-375)

Instrumentation – *instrumentação.*

A aplicação de dispositivos para medida, registro e/ou controle de propriedades físicas e movimentos. (V-257)

INT – *função de arredondamento.*

(1) Função utilizada em micros para arredondar um número que possuir uma casa decimal, eliminando os números à direita da vírgula da casa decimal. Corresponde a uma forma abreviada da palavra INTEGER.

(2) Abreviação para tipo de dados inteiros em linguagem C. (D-682)

INT 14

Software de interrupção destinado a comunicar computadores às suas portas do tipo COM. (B-31)

INT 86

É uma interface para interrupções gerais por software do 8086. (N-263)

INTDOS (INTerruption DOS) – *interrupção do DOS.*

Comando em C que gera uma interrupção do DOS. (Q-79)

INTDOSX (INTerruption DOS) – *interrupção do DOS.*

Comando em C que gera uma interrupção no DOS. Semelhante ao comando INTDOS. (Q-88)

INTEGER (INTEGral numbER) – *número inteiro.*

Item de dado numérico ou literal que não possui qualquer posição de caracteres à direita do ponto decimal atual ou presumido. (R-182)

Integer bruising – *distorção de inteiro.*

Fenômeno ocorrido no computador, geralmente por erro de software, em que um número inteiro é armazenado como um valor em ponto flutuante não igual ao original. Numa outra busca desse número

ele seria arredondado para baixo, modificando seu valor. **(K-2)**

Integer division – *divisão de inteiro.*

Procedimento que efetua a divisão de números classificáveis como inteiros. **(K-22)**

Integer type – *tipo de dados inteiros.* **(D-500)**

Integer value – *valor inteiro.*

Valor que o processador manipula diferente de 0 e 1. **(U-378)**

Integral type – *o mesmo que “integer type”.* **(D-502)**

Integrate – *integrar.* **(D-913)**

Integrate Circuit (IC) – *Circuito Integrado.*

É um circuito eletrônico no qual os componentes se apresentam quimicamente moldados num bloco único de material semicondutor, pastilhas e borraças; os computadores que o utilizam são considerados de terceira geração. **(V-572)**

Integrate software – *software integrado.*

Conjunto de programas acoplados em um único aplicativo compartilhando informações entre si. **(E-533)**

Integrated – *integrado.*

Elementos interligados por uma relação lógica, formando uma unidade. **(V-120)**

Integrated chip – *“chip” (circuito) integrado.* **(D-765)**

Integrated circuit – *circuito integrado.*

Uma continuidade de elementos de circuitos interconectados, associados a ou dentro de um substrato contínuo. **(V-98)**

Integrated communications software – *programa de comunicação integrada.*

Um programa integrado que possibilita a conexão de múltiplas vias de telecomunicação a uma unidade de processamento. **(H-193)**

Integrated environment – *ambiente (meio) integrado.*

É o ambiente de trabalho em que todos os computadores estão integrados a um único sistema (em rede). **(L-95)**

Integrated (office) suite – *conjunto de programas integrados.* **(O-C4)**

Grupo de programas aplicativos, comercializados

como um único produto, projetados com a finalidade de funcionarem juntos.

Integrated operating system – *sistema operacional integrado.*

Sistema operacional que consiste de uma coleção integrada de rotinas de serviços que supervisionam a seqüência de programas no computador. **(L-95)**

Integrated product – *produto integrado.* **(J-531)**

Integrated programming – *programação integrada.*

Conceito que implica que os sistemas de tratamento de informação sejam processados em conjunto para a realização de um processamento contínuo e automático de dados. **(V-512)**

Integrated software – *software integrado.*

Conjunto de programas acoplados em um único aplicativo, compartilhando informações entre si. **(H-265)**

Integrating information – *informações integrantes.* **(L-138)**

Integration – *integração.*

Na informática, a combinação de diversas atividades, programas ou componentes de hardwares em uma unidade funcional. **(E-62)**

Integrity – *integridade.*

(1) Preservação de dados ou programas com propósito definido.

(2) Resistência à alteração por erro de sistema. O usuário que arquiva dados espera que o conteúdo de seus arquivos não seja alterado por erros de sistema no suporte físico ou lógico. **(R-242)**

Intel

Fabricante de semicondutores nos EUA. É conhecido como um dos primeiros fornecedores de microplaquetas (chips) de memória dinâmica de acesso aleatório de 1 K. Foi o primeiro fabricante de microprocessadores, como, por exemplo, do 4004 e do 8008. **(V-297)**

Intel 80286

Um microprocessador lançado em 1984 com o barramento de dados de 16 bits e a capacidade de endereçar até 16 MB de memória RAM.

O Intel 80286 equipou o IBM PC AT, com desempenho muito superior ao do IBM PC original. Esse chip exige o uso de periféricos de 16 bits, mais caros que os periféricos de 8 bits usados em com-

putadores como o IBM PC, porém, à época do lançamento do AT, já havia uma grande quantidade desses periféricos disponível no mercado a preço razoáveis.

O 80286 é um chip de dupla personalidade: no modo real, ele executa programas do DOS emulando o 8086 e, portanto, não permite acessar mais que 1 MB de RAM (no DOS, o limite é de 640 KB); mas, no modo protegido, o 80386 acessa até 16 MB. Entretanto, o DOS não consegue utilizar toda essa memória. (V-297)

Intel 80386DX

Um microprocessador lançado em 1986 com uma estrutura de barramento de dados de 32 bits e a capacidade de endereçar diretamente até 4 GB de memória principal. O Intel 80386 representou um avanço revolucionário diante de seus antecessores. Além de lançar pela primeira vez uma estrutura de barramento de 32 bits no universo dos PCs e compatíveis, o 80386 incorpora aperfeiçoamentos técnicos significativos, como uma nova arquitetura de memória.

Como o 80386 é um chip de 32 bits reais, que necessita de chips de apoio de 32 bits, os microcomputadores que utilizam esse microprocessador são mais caros que seus antecessores de 16 bits. O 80386 pode trabalhar num modo que permite ao sistema operacional dividir a memória em blocos separados de 640 KB cada um, de maneira que mais de uma aplicação do DOS possa ser processada simultaneamente. Por exemplo, é possível usar o Lotus 1-2-3 e o WordPerfect ao mesmo tempo. Entretanto, a utilização desse modo exige a instalação de softwares especiais, como o DESQview/386 ou o Windows/386. (V-297)

Intel 80386SX

Um microprocessador lançado em 1988 com todas as características eletrônicas do Intel 80386DX, exceto por possuir um barramento de dados externo de 16 bits. (V-297)

Intel 80486DX

Um microprocessador lançado em 1989 com o barramento de dados de 32 bits e a capacidade de endereçar diretamente 64 GB de memória principal. Com mais de um milhão de transistores num único e minúsculo chip de silício, o 80486 incorpora o co-processador aritmético, que antes era um chip à parte. O microprocessador 80486 é capaz de executar algumas instruções no período de um único pulso do *clock*. (V-297)

Intel 80486DX2/DX4/SL

Tipo de processador Intel. (M-27)

Intel 80486SX

Uma versão do microprocessador 80486DX lançada em 1990, que tem como principal característica o fato de não incorporar o co-processador aritmético.

O 80486 SX preserva a estrutura de barramento de dados de 32 bits do 80486DX; a única diferença está na ausência do co-processador aritmético. Por esse motivo, o 80486SX não pode ser comparado ao 80386SX; entretanto, recomenda-se para aplicações de análise estatística ou planilhas mais complexas que o 80486DX. (V-297)

Intel 8086

Um microprocessador lançado em 1978, cujo *bus* de dados tem 16 bits reais. (E-105)

Intel 8088

Microprocessador lançado pela Intel em 1979. Basicamente, um Intel 8086 com um barramento de dados de 8 bits. (T-502)

Intel CPU – *Unidade Central de Processamento da Intel.* (M-25)

Intel P24D/P24T

Tipo de processador Intel. (M-27)

Intel-based – *baseado em Intel.*

Refere-se aos equipamentos que utilizam os processadores fabricados pela Intel. (R-414)

Intelligent agent – *agente inteligente.*

Uma rotina de software que usa a “inteligência” para executar uma tarefa específica pelo usuário como, por exemplo, procurar páginas da Web que satisfaçam o gosto pessoal do mesmo. (W-1)

Intelligent Character Recognition (ICR) – *Reconhecimento Inteligente de Caractere.*

O reconhecimento pelo computador de caracteres escritos, freqüentemente usados em imagem de documento. (W-119)

Intelligent circuit – *circuito inteligente.*

São determinados dispositivos que têm a capacidade de resolver problema mediante dados coletados via sensores etc. (H-387)

Intelligent Communications Adapter (ICA) – *Adaptador de Comunicação Inteligente.*

Dispositivo que agrega os computadores aos nós

das redes para intercâmbio de informações. O ICA apresenta algumas funções automáticas, como *auto dial*, *speed dial* etc. (B-25)

Intelligent modem – *modem inteligente*.

Modens caracterizados por sua programabilidade, podendo ser operados em dois modos: em modo dados e em modo comandos. (Ver: Data mode, Command mode). (K-211)

Intelligent software – *programa inteligente*.

Um grupo de agentes chamados “programas esper-tos” que eloqüentemente resolvem problemas de negócios e científicos. (O-30)

Intelligent terminal – *terminal inteligente*.

Terminais de computadores que possuem seus próprios processadores. (V-694)

Intelligent way – *caminho (modo) inteligente*.

Racionalização das operações, comandos, tornando o trabalho mais rápido. (O-06)

Intelligent workstation – *estação de trabalho inteligente*.

Estação de trabalho dotada de programa de inteligência artificial. (V-516)

Intensity – *intensidade*.

A quantidade de cor. (M-62)

Intentions list – *lista de objetivos*.

Consiste numa lista inicial em que são declaradas as características do sistema, bem como a utilização de seus recursos. (D-270)

Inter-computer – *inter-computador*. (H-743)

Inter-leaving – *interpolação; simultaneidade*.

(1) Ação de alternar duas ou mais operações ou funções mediante a utilização (com superposição) de um recurso do computador.

(2) Simultaneidade; acesso simultâneo a dois ou mais octetos ou corrente de dados a partir de unidades de argumentos diferentes. (H-133)

Interaction – *interação*.

Em sistemas com opção *time sharing*, é a unidade básica usada para registrar as atividades do sistema, consistindo na aceitação de uma linha terminal de entrada, processando dessa linha a emissão de uma resposta, caso exista. (T-61)

Interactive – *interativo*.

(1) Relativo a uma aplicação na qual cada entrada provoca uma resposta de um sistema ou programa,

como um sistema de consulta ou reserva de passagens aéreas.

(2) Capacidade de um programa de software de colocar e responder perguntas em linguagem natural (inglês, português etc.) durante a execução de suas funções. (V-643).

Interactive application – *aplicação interativa*. (D-878)

Interactive computing – *computação interativa*.

Modo de operar o computador interagindo com a máquina, através de ações de ambas as partes. (V-526)

Interactive debugger – *depurador interativo*.

Em DPPX, um modo de operação no qual a execução do programa deve ser monitorada pelo uso do *debug*, comandos PMG e seus subcomandos. (H-461)

Interactive editor – *editor interativo*.

Em DPPX, um meio de rearranjar, modificar e suprimir dados pelo uso do comando EDIT e seus subcomandos, usando-se o teclado da console. (T-1)

Interactive graphics – *gráficos interativos*. (U-326)

Interactive language – *linguagem interativa*.

Linguagem de programação de computadores com a qual o usuário interage com o computador numa espécie de “diálogo”, recebendo respostas conforme vai inserindo dados e comandos na programação. (J-449)

Interactive logic – *lógica interativa*.

Relativo a um processo ou procedimento que executa repetidamente uma série de operações lógicas até que seja satisfeita determinada condição. (V-15)

Interactive Problem Control System (IPCS) – *Sistema Interativo de Controle de Problemas*.

Sistema que permite a correção de erros de programação interativamente. (V-316)

Interactive processing – *processamento interativo*.

Tipo de processamento no qual os dados recebem resposta imediata por parte do computador conforme vão sendo inseridos. (J-456)

Interactive programming – *programação interativa*.

Programação capaz de interagir com o usuário, que

geralmente fica diante de um dispositivo de entrada para fornecer respostas ao programa. (F-25)

Interactive solids design – *projeto interativo de sólidos.* (J-538)

Interactive system – *sistema interativo.*
Sistema de computação interativo, no qual o usuário realiza tarefas e participa mais ativamente em sua complementação. (V-316).

Interactive tutorial – *tutorial interativo.*
Programa de orientação ou treinamento do usuário para algum software, que solicita e reage às ações do usuário. (O-68)

Interactive user – *usuário interativo.*
(1) É considerado interativo o usuário (ou máquina virtual) quando o número de instruções consecutivas entre duas instruções de terminal é inferior a aproximadamente 250.000. (F-198)
(2) Categoria na qual um usuário da máquina é classificado dinamicamente pelo programa de controle. (T-631)

Interactivity – *interatividade.*
Sistema ou software que permite a comunicação entre o usuário e o computador (em modo convencional). (E-73A)

Interchange – *intercâmbio.* (H-747)

Interchange circuit
Circuito de uma placa de modem responsável pela ligação telefônica. (M-127)

Interchange on-line network – *serviço indexador.*
Possui capacidade de procurar frases cruzando todos os serviços – fórum, correio eletrônico e documentos. É desenvolvido para usuários que querem mais do que informação básica. (C-101)

Interchangeable keyboard – *teclado permutável.*
Tipo de teclado mais flexível que pode ser mudado de configuração ao gosto do usuário. (V-429)

Interconnect cell – *célula de interconexão.*
Uma categoria básica de macrocélula que permite a interface entre dois barramentos como o interno e o de sistema. (O-24)

Interconnection – *interconexão.*
Conexão entre dois dispositivos. (R-280)

Interdependency – *interdependência.*
É a independência entre os canais de entrada e saída

e a CPU, ou seja, os dois componentes podem estar executando ao mesmo tempo. (U-401)

Interdigital interval – *intervalo interdigital.*
Intervalo de tempo entre a transmissão/recepção de bytes. (R-372)

Interest – *interesse.* (H-742)

Interface – *interface.*
Elemento que proporciona uma ligação física ou lógica entre dois sistemas ou partes que não poderiam ser conectadas diretamente. (V-489)

Interface board – *placa de interface.*
Placa de conexão de dois ou mais dispositivos para ligação com o computador. (T-513)

Interface cable – *cabo de interface.*
Cabo que permite a ligação entre o dispositivo e o computador. (V-479)

Interface card – *cartão de interface.*
Cartão que permite a conexão entre o dispositivo e o computador. (V-480)

Interface connector – *conector de interface.*
Circuito ou dispositivo que permite que duas ou mais unidades incompatíveis sejam interligadas em um sistema padrão de comunicação, permitindo que se transfiram dados entre eles. (L-30)

Interface editor – *editor de interface.*
Software auxiliar no projeto de novas interfaces. (V-510)

Interface logic – *interface lógica.*
Proporciona a ligação em dispositivos, porém quando esses estão ao nível mais baixo de informação, como, por exemplo a transferência de bits. (H-419)

Interface standard – *padrão de conexão ou interface.*
Conceitualmente, as redes e padrões de comunicação como o modelo ISO/OSI conjugam diretrizes de hardware e software para permitir que sistemas inteiros e os dispositivos associados a eles possam ser conectados entre si. Embora o modelo ISO/OSI e outras diretrizes não sejam, a rigor, interfaces físicas, eles definem a forma de como sistemas diferentes podem se conectar e trocar informações. (K-117)

Interference – *interferência.*
Método formal de relacionamento que é a base da

dedução lógica. As regras da inferência proporcionam o meio com o qual um artifício lógico ou um programa de comprovação de teoremas (Ver : *Theorem Proving*) podem utilizar resultados prévios, teoremas ou axiomas para derivar novos resultados. (T-6)

Interframe

Técnica de compressão que geralmente comprime configurações que são baseadas somente nas diferenças entre duas configurações. (L-10)

Interjet – *interpor*. (V-48)

Interlaced – *entrelaçado*.

Uma técnica para determinar locais de armazenamento sucessivos. (T-637)

Interlaced display – “*display*” *entrelaçado*. (V-681)

Interlaced monitor – *monitor de rede*. (V-681)

Interleave – *intercalação, entrelaçamento*.

(1) Com referência ao armazenamento de dados em disco, a disposição física dos setores de dados de modo que os setores lidos em sequência não fiquem necessariamente contíguos. (E-2)

(2) Fator de intercalação, característica de velocidade de Winchester (disco rígido) (U-842)

Interleave controller – *controladora de ligação*. Usada para ligar um dispositivo externo ao micro. Ex.: controladora de disco rígido. (H-500)

Interleave factor – *fator de intercalação*. (H-508)

Interleaving – *intercalação*.

(1) O ato de ascender a dois ou mais bytes ou grupos de dados simultaneamente em bancos de memória distintos.

(2) A alteração de duas ou mais operações ou funções pela superposição de uso das possibilidades do computador. (T-153)

Interlock – *entrosamento, conexão*.

Arranjo do controle das máquinas e dos dispositivos de modo que as operações sejam independentes, assegurando, assim, sua própria coordenação. (R-271)

Intermediate language – *linguagem intermediária*. (D-88)

Internal

Denominação dada à totalidade do texto contido

num bloco, com exceção do texto contido em outro bloco. (H-638)

Internal battery – *bateria interna*.

Bateria que permite ao computador guardar dados de interesse, mesmo estando desligado. (V-492)

Internal battery power input – *entrada de força para a bateria interna*. (D-762)

Internal Bus (ITB) – *barramento interno*.

Conexões de dados e controle entre o microprocessador, seus circuitos e a memória. (P-32)

Internal cache memory – *memória cache interna*. (U-800)

Internal command – *comando interno*.

Expressão que identifica um comando que usualmente reside na memória do computador. Esses comandos respondem rapidamente, pois não precisam ser carregados em um disco. (U-760)

Internal control register – *registrador de controle interno*.

Registrador responsável pelo controle interno da CPU. (E-395)

Internal faxmodem – *faxmodem interno*.

É a chamada placa faxmodem que equipa vários microcomputadores. Ela é ligada diretamente na placa-mãe (*mother board*), deixando de ser um dispositivo externo. (V-297)

Internal font – *fonte interna*.

Fonte que reside numa impressora. (M-67)

Internal linkage – *ligação interna*. (J-509)

Internal memory – *memória interna*

(1) O armazenamento de dados em um dispositivo que faz parte integrante de um computador.

(2) O dispositivo de armazenamento de dados que faz parte integrante do computador e está diretamente ligado a ele. (T-603)

Internal memory required – *memória interna requerida*.

Quando o espaço requisitado na memória principal for insuficiente para o processamento, o espaço da memória interna será requerido. (D-317)

Internal modem – *modem interno*.

Modulador/demodulador interno ao micro. Não é necessária a intervenção do operador para ligá-lo ou desligá-lo. (T-385)

Internal object – *elemento interno*.

Determinadas características que só são utilizadas por um programa específico, como variáveis, por exemplo. (J-477)

Internal procedure – *“procedure” interna*.

Uma *procedure* (procedimento) contida dentro de um bloco. (V-232)

Internal process – *processo interno*.

Em PL/I, um processo que está contido dentro de um bloco. (V-50)

Internal register – *registro interno*. (F-274)

Internal representation – *representação interna*.

A representação interior dos dados, informações no sistema de computador, grupos de bits (0 ou 1). (E-364)

Internal test – *teste interno*.

Autoteste que os equipamentos realizam. (T-419)

International character set – *conjunto de caracteres internacionais*.

Uma coleção de letras, números e símbolos que proporciona os caracteres específicos usados em uma língua. (O-100)

International Computer Security Association (ICSA) – *Associação Internacional para a Segurança de Computadores*. (W-88)

International Organization of Standardization (ISO) – *Organização Internacional de Padronização* (Ver: ISO). (E-24)

Internet

Maior rede de computadores do mundo, que se caracteriza pela forma descentralizada em que atua. Oferece serviços de comunicação de dados, como acesso remoto, transferência de arquivos, correio eletrônico, a WWW e grupos de discussão. Baseada na TCP/I, também chamado de conjunto IP (Internet Protocol), atribui a cada computador conectado um endereço exclusivo (endereço IP). Assim, é possível localizar qualquer computador conectado à rede e trocar dados com ele. É considerada um novo meio de comunicação pública, equivalente ao telefone ou à televisão. (T-81)

Internet 2

O Consórcio Internet 2 de mais de cem universidades e outras organizações que colaboram para o desenvolvimento de tecnologia da próxima gera-

ção da Internet. Além de questões de transmissão, trata de questões como integração de áudio e vídeo, aprendizado interativo a distância, telemedicina etc. Seu endereço é: <http://www.internet2.edu/>. (W-5)

Internet address – *endereço da Internet*. (A-46)

Internet Control Message Protocol (ICMP) – *Protocolo de Mensagens de Controle da Internet*.

Um protocolo usado para lidar com erros e mensagens de controle da Internet. Considerado parte do IP, é usado para testar se uma destinação é alcançável e responsiva. (W-48)

Internet enabled – *habilitado para o acesso à Internet*. (A-34)

Internet Engineering Task Force (IETF) – *Força Tarefa de Engenharia da Internet*.

Uma organização internacional, coordenada pelo IESG, voltada para os desafios técnicos imediatos enfrentados pela Internet. Desenvolve nova tecnologia e padrões para a Internet. (W-48)

Internet Explorer

(1) O navegador de rede da Microsoft.

(2) Nome genérico dado à família de navegadores criados pela Microsoft. (W-91)

Internet Mail Access Protocol (IMAP) – *Protocolo de Acesso ao Correio da Internet*.

Um protocolo de correio eletrônico que define uma forma padrão para recuperação, leitura e envio de mensagens na Internet para PCs de usuários. Extensão do protocolo POP (Point of Presence). (W-6)

Internet payment system – *sistema de pagamento Internet*.

Usado para verificar todas as transações eletrônicas baseadas no correio eletrônico (*e-mail*). (C-93)

Internet Protocol (IP) – *Protocolo Internet*.

Protocolo de transmissão de dados que opera à velocidade de 19200 bauds. É o protocolo mais importante no qual a Internet é baseada, que define como pacotes de dados são transportados da fonte ao seu destino. Possibilita o roteamento da informação de uma rede a outra, conforme necessário. (W-17).

Internet Protocol Number (IP Number) – *Número de Protocolo Internet (Número IP)*.

Um código numérico, constituído de quatro seg-

mentos numéricos entre 0 e 255, usado pela Internet (protocolo TCP/IP) para identificar de forma única um anfitrião (*host*) ou máquina conectada à Internet, por exemplo: 165.113.245.2. Um IP pode ser associado simbolicamente a um ou mais nomes de domínio, que são mais fáceis de lembrar. Quando se utiliza o protocolo SLIP ou PPP para conectar um computador à Internet, ele recebe um número IP temporário que, posteriormente, é perdido no momento da desconexão. **(W-112)**

Internet Relay Chat (IRC) – *Retransmissão de Conversa via Internet.*

Criado na Finlândia por Jarkko Oikarinen em 1988, é um serviço de bate-papo (*chat*) em tempo real na Internet com participantes do mundo inteiro. Há várias redes de computadores que são anfitriões deste protocolo de conversação, com milhares de “canais” (ou “salas”) freqüentados por milhares de pessoas para assuntos de qualquer interesse. Para se ter acesso a este serviço é necessário um programa-cliente IRC, que exhibe a lista dos “canais” IRC atuais. **(W-1)**

Internet Service Provider (ISP) – *Provedor de Serviços da Internet.*

Referido também como Provedor de Acesso à Internet (IAP), é uma companhia que provê acesso à Internet a usuários finais, administrando a conexão de seus PCs ao resto da Internet. Essa conexão é realizada por meio do computador central do ISP que, por sua vez, é conectado à Internet. Portanto, os usuários utilizam um ISP toda vez que realizam um procedimento de abertura de sessão de trabalho na Internet. ISPs menores compram área de freqüência de ISPs maiores. **(W-1)**

Internet Society (ISOC) – *Sociedade Internet.*

Criada em 1992, é uma organização internacional sem fins lucrativos, com sede em Reston, Virginia, Estados Unidos, dedicada a apoiar o crescimento e a evolução da Internet. Congrega pessoas físicas e jurídicas e é controlada por um conselho de diretores eleito por seus associados. Seu endereço é: isoc@isoc.org . **(W-132)**

Internet system – *sistema de redes.*

Rede que interliga micros. **(H-402)**

Internet work – *operação de interconexão de redes.*

Ambiente inter-redes, ou seja, de conectividade

entre redes de diferentes estruturas e topologias. **(U-647)**

Internetwork – *operação de interconexão de redes.*

Conectar várias redes informatizadas entre si para formar uma só rede de nível mais alto. **(E-138)**

InterNIC (Internet Network Information Center) – *Centro de Informações de Rede da Internet.*

InterNIC é o centro mundial de informações na Internet. Controla o registro de nomes de domínio para evitar sobreposição de nomes. Também fornece os serviços do diretório primário e de registro para a parte americana da Internet. **(W-26)**

Interoperability – *interoperabilidade.*

Uma vez conseguida a conectividade, a interoperabilidade refere-se aos recursos lógicos que permitem a comunicação entre programas diferentes (ou com configurações diferentes) e, também, a manipulação dos dados, formatos e características diversas. **(R-398)**

Interpret – *interpretar.*

Decodificar e executar uma instrução. **(E-22)**

Interpreter – *interpretador.*

(1) Processador de linguagem que analisa uma linha de código e realiza as ações específicas, em lugar de primeiramente produzir uma tradução em código de máquina para posterior ação.

(2) Um programa de computador utilizado para interpretar.

(3) Em operação com cartões perfurados, um dispositivo que imprime na parte superior dos cartões perfurados a interpretação alfanumérica dos caracteres em cada coluna do cartão.

(4) Um programa de computador que traduz e executa cada declaração em linguagem-fonte, uma de cada vez. **(V-78)**

Interpreting instruction – *instrução de interpretação.*

Processo em que o compilador “transforma” o que foi escrito em linguagem de máquina para conseguir “entender” o que o programador deseja executar. **(U-340)**

Interpretive compiler – *compilador interpretativo.* **(D-301)**

InterProcess Communication (IPC) – *Comunicação entre Processos.*

Capacidade de permitir que uma tarefa ou processo

troque dados com outro. Os métodos mais comuns são os canais (*pipes*), semáforos (*semaphores*), memória compartilhada, filas, sinais e as caixas de correio. (U-181)

Interprocessor communication – *comunicação entre processadores.*

Intercâmbio de dados entre dois computadores. (R-355)

Interrogate – *interrogar.*

Fazer uma pergunta na expectativa de uma resposta imediata. (P-72)

Interrupt (priority) table – *tabela de prioridade de interrupções.*

Para máquinas que não tratam as interrupções de maneira totalmente automática, esta tabela faz a listagem da seqüência em que os indicadores de interrupção devem ser testados. (K-5)

Interrupt – *interrupção; interromper.*

(1) Deter um processo de forma que possa ser retomada sua execução. (V-319)

(2) Uma interrupção temporária na operação normal de uma rotina por um comando especial do computador. A operação é reiniciada no mesmo ponto (endereço) em que ocorreu a interrupção. (D-103)

Interrupt chain – *cadeia (seqüência) de interrupção.*

Quando um programa residente é carregado, freqüentemente algum de seus códigos toma lugar dentro do espaço de endereços da CPU, então eles podem ser solicitados por um pedido de interrupção. Para prevenir que o residente prévio daquele endereço seja lançado para fora, o novo locatário do endereço providencia a chamada do locatário anterior quando seu código é determinado. Dessa forma, existe uma cadeia de códigos para diferentes programas residentes e dispositivos de *drives*, cada um chamando o próximo em linha. (J-232)

Interrupt code – *código de interrupção.*

Há diversos tipos de interrupção, e para cada um há um código específico. (U-355)

Interrupt controller – *controladora de interrupções.*

Unidade auxiliar à Unidade Central de Processamento (UCP) que controla as interrupções nas atividades de um dispositivo. (R-127)

Interrupt enabled – *habilitação de interrupção.*
Armar uma interrupção, ativando um bit na máscara de interrupção. (J-22)

Interrupt facility – *recurso de interrupção.*

Sistema especializado em solicitação dos serviços de comunicação à CPU realizado por meio de uma interrupção no processamento. (R-369)

Interrupt handler – *manipulador, controlador de interrupções.*

Seção de códigos para a qual se transfere o controle quando ocorre uma interrupção no processador. O IH determina, nesse momento, a ação a ser executada, por exemplo, um controlador de interrupções de primeiro nível (FLIH) compõe a parte de um sistema operacional que facilita a comunicação inicial entre um programa ou um dispositivo e seu sistema operacional. Quando ocorre uma interrupção, o estado normal do sistema é armazenado e é executada a FLIH apropriada, deixando uma mensagem para o sistema operacional. Após essa operação, retorna ao estabelecimento do sistema ao estado original, permitindo que retorne o serviço anteriormente em execução. O sistema operacional monitorará (e procederá uma auditoria) sobre novas mensagens recebidas e tomará as ações adequadas. (T-182)

Interrupt handling – *tratamento de interrupções.*

Quando ocorre uma interrupção, o programa guarda o registro e o estado do programa interrompido e dirige o controle para as rotinas que tratam daquele determinado tipo de interrupção. Uma vez resolvida a interrupção, a rotina devolve o comando ao programa para que prossiga o processamento. (T-174)

Interrupt hardware – *interrupção de hardware (do equipamento).*

Interrupção física do equipamento. (T-175)

Interrupt key – *tecla de interrupção.*

Tecla que faz o microcomputador suspender o que está fazendo. (F-130)

Interrupt level – *nível de interrupção.*

Prioridade atribuída à interrupção de um periférico. (J-22)

Interrupt lines – *linhas de (solicitação de) interrupção.*

O mesmo que *Interrupt Request Lines* que quer dizer linhas de requisição de interrupção. Usa-se também a abreviatura IRQ. Linhas de hardware

pelas quais dispositivos como portas de I/O, o teclado e as unidade de disco podem enviar interrupções (requisições de serviço) ao microprocessador. As linhas de requisição de interrupção fazem parte do hardware interno do computador e recebem níveis diferentes de prioridade, de modo que o microprocessador possa determinar a importância relativa das requisições de serviço recebidas. Esses detalhes são importantes apenas para os programadores que precisam trabalhar com operações de hardware de baixo nível. (K-145)

Interrupt mask – *máscara de interrupção.*

Meio utilizado para suprimir as interrupções de forma seletiva quando ocorrem, podendo atuar sobre elas posteriormente. (T-729)

Interrupt mechanism – *mecanismo de interrupção.*

Mecanismo destinado a interromper a execução de uma tarefa. (T-725)

Interrupt message – *mensagem de interrupção.*
Mensagem emitida quando da interrupção, anormal ou não, de um programa. (T-597)

Interrupt number – *número de interrupção.*
Número de interrupção na sequência normal de execução das instruções. (D-830)

Interrupt processing – *processamento de interrupções.* (U-354)

Interrupt queuing – *fila de interrupção.*
Fenômeno que ocorre sempre que a máquina está tratando uma interrupção e o Sistema Operacional reconhece o tipo de interrupção. (U-363)

Interrupt ReQuest (IRQ) – *Solicitação de Interrupção.*

(1) Solicitação feita pelo sistema operacional para que determinado programa seja interrompido por causa de sobrecarga no sistema. (V-426).

(2) Um portal para os dispositivos periféricos solicitarem tempo (interrupção) ao microprocessador quando estão prontos para enviar ou receber dados. Por exemplo, toda vez que uma tecla é pressionada, uma interrupção é gerada no IRQ do teclado. (W-93)

Interrupt response register – *registrador de resposta da interrupção.*

Registrador que solicita uma interrupção para resposta de alguma mensagem recebida. (R-348)

Interrupt routine – *rotina interrompida.*

Ocorre quando uma rotina é interrompida devido a uma chamada de I/O, à espera de rotinas mais prioritárias ou a erro de execução. (D-104)

Interrupt service procedure – *procedimento de interrupção de serviço.*

Rotina que interrompe uma execução devido a *loop*, excesso de limite de tempo ou outros. (T-175)

Interrupt service routine – *rotina de serviços de interrupção.* (J-438)

Interrupt setting

Tratamento de interrupção por meio de rotinas. (K-142)

Interrupt structure – *estrutura de interrupção.* (U-350)

Interrupt type – *tipo de interrupção.* (T-359)

Interrupt vector – *vetor de interrupção.*

Um vetor pode ser uma linha ou coluna numa matriz. Assim, quando há algum erro nesses dados, a matriz é interrompida. (D-233)
(Ver: Vectored interrupt). (V-80)

Interrupt vector table – *tabela de vetores de interrupção.*

Tabela que contém os endereços (vetores de interrupções) de diversas rotinas de tratamento de interrupções. (K-167)

Interrupt-handling subroutine – *interrupção manual de sub-rotina.*

É semelhante à interrupção manual, só que em vez de interromper o programa, a sub-rotina é interrompida. (D-103)

Interruptible – *interruptível.*

Pertinente ao estado da unidade central de processamento que permite a ocorrência de certos tipos de interrupção. (T-65)

Interruption – *interrupção.*

Sinônimo de *interrupt*. (T-97)

Intersection – *intersecção.*

(1) De conjuntos: conjunto resultante da combinação de elementos comuns a dois conjuntos S e T, por exemplo, geralmente expresso como S (inter) T. (inter) é considerado como uma operação de conjuntos, a de intersecção, que é comutativa e

associativa. Simbolicamente: $S \cap T = (x \in E \mid x \in S \text{ e } x \in T)$. Quando dois conjuntos S e T intersectam num conjunto vazio, são considerados não consecutivos. Uma vez que a operação de intersecção é associativa, podemos entendê-la como tratando da intersecção de vários conjuntos.

(2) De dois grafos: (G1 e G2) : o grafo que tem como vértices os comuns a G1 e G2, e como arcos os comuns a G1 e G2. (T-61)

Intertask message – *mensagem de tarefa interligada.* (J-432)

Interuser communication – *comunicação inter-usuária.*

Tipo de comunicação estabelecida entre diversos usuários simultaneamente. (V-530)

Interval – *intervalo.*

Um espaçamento entre dois eventos (sinais elétricos, sonoros etc.). No caso de acústica, o espaçamento entre dois sons, em tom ou frequência. (J-318)

Interval timer – *cronômetro, registrador de intervalos.*

Dispositivo que permite ao programa de controle levar o registro horário e interromper periodicamente, de acordo com as necessidades. (H-718)

Intervirtual machine interaction – *interação de máquina intervirtual.*

Sistema criado pela IBM com o objetivo de maximizar o tempo de uso da CPU, sem causar sobrecarga do sistema. (V-525)

Into the room – *para dentro do ambiente.*

Nível de imersão num ambiente de realidade virtual, no qual um monitor ou projetor mostram imagens estereoscópicas e, observando-se com uso de óculos semelhantes aos de sol, tornam-se dimensionais e parecem recuar para dentro do monitor e estender-se para fora em direção ao observador. (O-24)

Intraframe

Técnica de compressão que usa somente dados contidos naquela configuração. (L-10)

Intranet

Uma rede local projetada para atender às necessidades internas de uma única organização que pode ou não estar conectada à Internet, mas que não é acessível a partir do ambiente externo. Utiliza

o mesmo protocolo e os mesmos sistemas e programas usados na Internet para acesso remoto, cópia de arquivos, correio eletrônico e acesso a hipertexto e multimídia. Algumas organizações instalam servidores da WWW dentro de suas próprias redes internas, de modo que seus empregados tenham acesso aos documentos da Web. É como se fosse uma Internet privada. (W-1)

Intrinsic function – *função intrínseca.*

É uma função definida pelo sistema. Também chamada de *library function*. (D-61)

Introduced – *introduzido.* (H-612)

Intuitive – *intuitivo.*

Diz-se dos programas que apresentam uma interface que possibilita um aprendizado de funções muito mais rápido e sem a necessidade de um tutor ou pesquisa aos manuais. (R-393)

Intuitive control panel – *painel de controle intuitivo.*

Conjunto de opções de controle de um sistema criado de forma intuitiva. (J-496)

Intuitive graphical user interface – *interface gráfica e intuitiva do usuário.*

Interface gráfica que, sendo intuitiva, aumenta a facilidade de aprendizado e utilização pelo usuário. (J-517)

Invalid character – *caractere inválido.*

Termo depreciativo de *illegal character*. (I-206)

Invalid CPU instruction – *instrução inválida de CPU.*

Interrupção de programa causada na CPU (Unidade Central de Processamento). (U-359)

Invalid data – *dados inválidos.* (D-797)

Invalid I/O command – *comando inválido de I/O.*

Interrupção de programa do tipo de entrada e saída de dados. (U-359)

Invalid Page Table Entry (IPTE) – *Registro Inválido de Quadro de Página.*

Erro que ocorre quando se tenta alterar uma página de memória constante. (V-537)

Inventory – *inventário.* (D-915)

Inventory control – *controle de inventário.*

Um conjunto de programas preparados pela IBM que realizam, de forma automática, a gerência de inventários. (H-241)

Invert – *inverter*.

Reverter ou transformar um elemento em seu oposto. (P-36)

Inverted file – *arquivo invertido*.

Modo de organização de arquivos no qual a palavra indica um registro e são ainda indicados todos os números de itens ou documentos descritos pela palavra-chave. (E-489)

Inverter – *inversor*.

Um circuito que recebe um sinal negativo e o emite positivo ou vice-versa. (S-270)

Investigating – *investigar, apurar*. (V-50)

Investment – *investimento*. (H-742)

Invisible character – *caractere invisível*. (I-372)

Invite – *convidar*.

O processo segundo o qual um computador faz contato com um terminal, a fim de dar a este a oportunidade de transmitir uma mensagem que esteja pronta. (V-60)

Invoicing – *faturamento*. (H-753)

Invoke – *chamar*.

Resgatar, recuperar ou acessar um arquivo ou programa. (T-711)

Invoked – *chamado*.

Ativado um procedimento em um de seus pontos de entrada. (D-847)

IO.SYS

Arquivo do DOS que contém programas para o envio e o recebimento dos dados de dispositivos periféricos, como impressoras e discos. (R-135)

IOCS (Input-Output Control System) – *Sistema de Controle de Entrada e Saída*. (T-617)

IP (Instruction Pointer) – *Indicador de Instrução*. (Ver: Instruction Pointer Register). (V-596)

IP (Internet Protocol) – *Protocolo Internet*. (Ver: Internet Protocol). (W-1)

IP address – *endereço IP*.

O endereço do Protocolo Internet (IP) é um endereço numérico exclusivo que é usado para representar todo computador em uma rede. O formato do endereço IP é de quatro números separados por ponto, por exemplo: 765.123.456.7. O servidor de nome de domínio traduz esse número para um nome de domínio. (W-1)

IPC (Integrated Peripherals Controller) – *circuito integrado controlador de periféricos*. (L-15)

IPC (Interprocess Communication) – *Comunicação entre Processos*.

Interprocesso de comunicação que troca informações entre dois ou mais processos via sinal, tubo, filas, memória compartilhada, semáforo. Linhas sem o mesmo processo podem também usar os métodos IPC para se comunicarem. (N-96)

IPL (Initial Program Load) – *Carga Inicial de Programas*.

Programa que inicializa a máquina. (U-411)

IPLRTN (Initial Program Load Routine International Organization for Standardization)

Organização internacional de países membros, cada um dos quais representados pela sua principal organização de normas técnicas. (U-400)

IP Number (Internet Protocol Number) – *Número de Protocolo Internet*. (Ver: Internet Protocol Number). (W-112)

IPX (Internet Packet eXchange)

Protocolo de comunicações usado para movimentar dados entre dois servidores ou programas em estações de trabalho, sendo executados em diferentes nós da rede. (B-23)

IPX (Internetwork Packet eXchange)

Utilitário de uma *netware* que é instalado numa estação permitindo que a mesma se comunique com o servidor (file server). Programa do tipo TSR. (L-51)

IPX/SPX (Internet Packet eXchange/Sequence Packet eXchange) – *Intercâmbio de Pacotes na Internet/Intercâmbio de Pacotes em Sequência*.

IPX é um protocolo de comunicação da Novell usado por clientes e servidores NetWare para a entrega de mensagens dentro de e entre redes. SPX assegura a entrega confiável dessas mensagens. (W-17)

IR (Instruction Register) – *registro de instrução*.

Tipo de memória temporária que serve para armazenar instruções a serem executadas. (N-146)

IRC (Internet Relay Chat) – *Retransmissão de Conversa via Internet*.

(Ver: Internet Relay Chat). (W-1)

IRDA (InfraRed Data Association) – *Associação de Dados Infravermelhos.*

(Ver: InfraRed Data Association). (W-8)

IRQ (Interrupt ReQuest) – *Solicitação de Interrupção.*

(Ver: Interrupt ReQuest). (W-93)

IRQ check (Interrupt ReQuest check) – *Verificação de Solicitação de Interrupção.* (R-151)

IRS (Intelligent Remote Station) – *Estação Remota Inteligente.*

Assegura uma parte do processamento. (B-53)

ISA (Indexed Sequential Access) – *Acesso Seqüencial Indexado.* (E-29)

ISA (Industrial Standard Architecture) – *Arquitetura Padrão Industrial.*

Padrão, de comum acordo, para fabricantes de computadores PC, no que se refere às características dos dispositivos de entrada/saída (Ver: I/O) como sinais elétricos, disposição e tipo de pinos e conectores etc. (R-415)

ISA bus – *barramento de padrão ISA.* (R-126)

ISA slot – *abertura ISA.*

Aberturas (*slots*) ampliadas que podem acomodar placas de extensão compatíveis com a ISA (Arquitetura de Padrão Industrial). (W-17)

ISALNUM (Is Alphanumeric?) – “*é alfanumérico?*”

Comando em C que verifica se uma cadeia é uma cadeia alfanumérica. (Q-28)

ISALPHA (Is Alphabetic?) – “*é alfabético?*”

Comando em C e Clipper que verifica se um caractere é uma letra do alfabeto. (Q-28)

ISAM (Indexed Sequential Access Method) – *Método de Acesso Seqüencial Indexado.*

Esquema para reduzir o tempo necessário à localização de um registro de dados dentro de um banco de dados grande, considerando-se que cada registro tenha uma chave sem duplicidade. (U-48)

ISASCII (Is ASCII?) – “*é ASCII?*”

Comando em C que verifica se um caractere é da tabela ASCII. (Q-73)

ISATTY (IS ATTY?)

Comando em C que verifica qual o tipo de dispositivo em uma porta. (Q-88)

ISCNTRL (Is Control?) – “*é de controle?*”

Comando em C que verifica se um caractere é um caractere de controle. (Q-28)

ISDIGIT (Is Digit?) – “*é um dígito?*”

Comando em C que verifica se um caractere é um dígito. (Q-28)

ISDN (Integrated Services Digital Network) – *Rede Digital de Serviços Integrados.*

Uma rede mundial de comunicações eletrônicas que evoluiu a partir dos serviços telefônicos existentes. O objetivo da ISDN é substituir as linhas telefônicas atuais, que exigem a conversão de sinais digitais em sinais analógicos, por recursos de comutação e transmissão totalmente digitais, capazes de transformar dados de voz, computador, música e vídeo. (C-9)

ISDN controller – *controlador ISDN.* (J-498)

ISGRAPH (IS GRAPHic?) – “*é gráfico?*”

Comando em C que verifica se um caractere é imprimível. (Q-28)

ISLOWER (IS LOWER?) – “*é minúsculo?*”

Comando em C que verifica se um caractere é minúsculo. (Q-28)

ISO (International Standardization Organization)

Uma associação internacional de países membros, cada um dos quais representado pela sua principal organização de normas técnicas. (E-24)

ISO (International Standard Object) – *Padrão Internacional de Objeto.*

Padrão criado a fim de compatibilizar universalmente todos os programas objetos. (V-496)

ISO 9000

Série de padrões internacionais da *International Standardization Organization* para sistemas de informação voltados para a compatibilidade e a garantia de qualidade. (W-6)

ISO 9660

Um padrão internacional que define estruturas de arquivo e diretório para CD-ROM. Um CD-ROM formatado no padrão 9660 funcionará em qualquer plataforma de computador que contenha o software de *driver* apropriado. Mais comum em sistemas compatíveis PC. (W-167)

ISOC (Internet Society) – *Sociedade Internet*.
(Ver: Internet Society). **(W-132)**

ISP (Internet Service Provider) – *Provedor de Serviços da Internet*.
(Ver: Internet Service Provider). **(W-1)**

ISPRINT (IS PRINT?) – “*é imprimível?*”
Comando em C que verifica se um caractere é imprimível, incluindo espaços. **(Q-29)**

ISPUNCT (IS PUNCTuation?) – “*é de pontuação?*”
Comando em C que verifica se o caractere é um sinal de pontuação. **(Q-29)**

ISSPACE (IS SPACE?) – “*é espaço?*”
Comando em C que verifica se um caractere é um sinal de tabulação horizontal ou vertical, sinal de mudança de linha ou página, sinal de retorno de carro ou um espaço. **(Q-29)**

Issue – *descendência, versão*.
Continuação de determinada linha de equipamento ou softwares. **(A-28)**

Issued – *utilizado, emitido, publicado*. **(R-325)**

ISUPPER (IS UPPER?) – “*é maiúsculo?*”
Comando em C e Clipper que verifica se o caractere é uma letra maiúscula. **(Q-29)**

ISXDIGIT (IS HEXADECIMAL DIGIT?) – “*é um dígito hexadecimal?*”
Comando em C que verifica se o caractere é um dígito hexadecimal. **(Q-29)**

IT (Information Technology) – *Tecnologia de Informação*.
(Ver: Information Technology). **(O-28)**

Italic – *itálico*.

Estilo de letra ou tipo de fonte. Recurso utilizado em alguns programas a fim de deixar um texto, palavra ou caractere em itálico. **(V-598)**

Italicize – *tornar itálico*.

Comando ou função que torna itálico o trecho selecionado de um texto. **(H-129)**

Iteration – *iteração*.

A repetição de um comando ou instrução. **(S-448)**

Iterative – *iterativo*.

Descritivo do processo ou procedimento que executa repetidamente uma série de operações até que certa condição prevista seja satisfeita. Um processo iterativo deve ser implementado por um *loop* numa rotina. **(V-631)**

ITOA (Integer To Alphanumeric) – “*inteiro para alfanumérico*.”

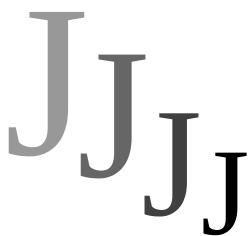
Comando em C que converte um número inteiro em uma seqüência alfanumérica. **(Q-88)**

ITU (International Telecommunications Union) – *União Internacional de Telecomunicações*.

Uma agência das Nações Unidas especializada em telecomunicações, organizada com a finalidade de padronizar os procedimentos e práticas de telecomunicações, inclusive a locução de frequência. **(H-195)**

IXC (IntereXchange Carrier)

Uma classe de companhias de telefonia que propiciam comunicações de longa distância entre duas companhias telefônicas. **(B-38)**



Jack – *tomada, conector.*

Conector projetado para receber um plugue. (U-35)

Jackbox

Um *jackbox* permite ao usuário conectar seu HMD (Head Mounted Display) ao seu conversor NTSC (National Television Standards Committee), placas de som e dispositivos de entrada. (L-84)

Jaded – *gasto.*

Desgaste pelo tempo de uso ou excesso de uso de um equipamento. (A-41)

Jaggies – *serrilhado.*

Em computação gráfica, as descontinuidades que aparecem nas linhas diagonais e curvas traçadas em baixa resolução. Também chamadas de *aliasing*. (U-170)

Jam – *congestionamento.*

O acúmulo imprevisto de cartões num meio de leitura, provocando o congestionamento e erro ou parada de máquina. (H-259)

Jargon – *jargão.*

O vocabulário técnico particular a um grupo especial de negócios ou grupo científico. (J-324)

Java

Uma linguagem de programação baseada em rede. Desenvolvida pela Sun Microsystems em 1991 (originalmente com o nome “Oak”), é especificamente projetada para escrever programas que possam ser “baixados” (transferidos por *download*) para o computador do usuário por meio da Internet, e imediatamente executados sem o temor de vírus ou outros malefícios que possam causar danos ao seu computador ou arquivos. Usando pequenos programas (*Java applets*), inseridos em documentos HTML (*Hypertext Markup Language*), Java pode criar animações e características interativas nas páginas da WWW (*World Wide Web*). HotJava e Netscape Navigator (2.0 ou superior) são navegadores da WWW que executam aplicativos Java. (W-1)



Java applet – *“applet” Java.*

Um pequeno aplicativo escrito em linguagem Java que pode ser embutido em um documento HTML. Na World Wide Web, os aplicativos Java podem ser executados pelo Netscape Navigator ou pelo navegador HotJava da Sun. (W-1)

Java Virtual Machine (JVM) – *Máquina Virtual Java.*

Entidade responsável pela execução do código Java nos navegadores. Independentemente do tipo de computador em que os programas em Java são executados, a JVM cria um computador simulado que fornece a plataforma correta para a execução dos mesmos. (W-91)

JavaScript

Uma linguagem de *script*, compacta e baseada em objeto, desenvolvida pela Netscape Communications como uma linguagem de macros para servidores. É utilizada na editoração para a Web (WWW), pois os autores da Web podem incorporar instruções simples de programação semelhantes às da linguagem Java no texto HTML (*Hypertext Markup Language*) de suas páginas. (W-3)

Jaw Breaker

“Quebrador de Maxilares”, famoso jogo de computador na década de 80. (U-500)

JCL (Job Control Language) – *Linguagem de Controle de Tarefas.*

Linguagem de alto nível usada para codificar declarações de controle de *jobs*. (E-424)

JDK (Java Development Kit) – *Pacote (kit) de Desenvolvimento Java.*

Um pacote de desenvolvimento de software da Sun Microsystems que provê um conjunto básico de ferramentas necessárias para escrever, testar e remover defeitos (*bugs*) dos aplicativos e *applets* Java. (W-91)

Jerky video – *vídeo lento.*

Forma coloquial que define, em multimídia, uma

seqüência de imagens lentas no computador, em geral resultante de problemas no hardware. (C-032)

Jet – *jato*.

Termo utilizado para caracterizar impressoras que não utilizam o impacto. A impressão é feita com jatos. (A-41)

Jini

Linguagem de programação sucessora da Java. (W-97)

JIT (Just In Time) – “*em tempo*”. (Ver: Just in Time). (W-91)

Jitter – *flutuação de fase, jitter*.

Jitter significa, eletronicamente, a instabilidade de um sinal em um pequeno espaço de tempo. (E-50)

JMP (JuMP to Address)

Quebra, desvio para um novo endereço que está sendo carregado. (E-382)

Job – *tarefa, serviço*.

(1) Uma unidade de trabalho a ser realizada pelo computador, principalmente quando não envolve a intervenção humana (como a impressão de um arquivo ou grupos de arquivos). (E-129)

(2) Todas as atividades ou programas, que o usuário necessita para resolver seu problema. (V-647)

Job address – *endereço de tarefas*.

Qualquer dado a ser manipulado em um computador está localizado em um endereço específico da memória. (U-370)

Job card – *cartão de tarefa*.

São divisões dos *jobs* que indicam quantidades de programas, o tipo, definição de arquivos e comentários. (D-223)

Job control block – *bloco de controle de tarefas*. (J-440)

Job Control Language (JLC) – *Linguagem de Controle de Tarefas*.

Linguagem de controle de *job*. É uma linguagem específica para criação de *jobs*. (D-300)

Job control statement – *declaração de controle de tarefas*.

(1) Comando em que um *job* é usado para descrever suas condições ao sistema operacional. (E-410)

(2) Uma declaração usada num *job*, usada na identificação e na descrição de suas atividades para um sistema operacional. (J-2)

Job management – *gerenciamento de tarefas*.

Termo genérico que descreve, de forma coletiva, as funções de escalonamento de trabalhos e processamento de comandos. (E-563)

Job mix

Seleção de programas a serem executados simultaneamente. (E-410)

Job processing – *processamento de tarefas*.

Processamento de tarefas a serem executadas pelo computador. (U-364)

Job scheduler – *escalonador de serviços*.

O programa de controle que examina a fila de entrada de serviços e seleciona o próximo serviço a ser executado. (J-1)

Job shop

Produções variadas e limitadas. (D-203)

Job stacking – *empilhamento de tarefas*.

Pilhas de *jobs* múltiplos a serem processados um após o outro. (E-410)

Job steps – *passos de tarefas*.

Unidade de trabalho que deve ser realizada seqüencialmente. (U-341)

Job stream – *fluxo de trabalhos*.

Seqüência de definição de trabalho e dados anexos que o programa de controle do sistema operacional lê e processa sem necessidade de deter execução de um programa. (V-321)

Job time – *tempo de tarefas*.

Tempo despendido na execução de uma tarefa ou programa. (T-639)

Join – *juntar; junção*.

Comando (recurso) usado em várias linguagens, por exemplo, na linguagem dBASE III, para estabelecer um vínculo entre dois bancos de dados relacionais. (S-336)

Joint service – *serviço conjunto*. (D-411)

Journal – *registro cronológico*.

Um registro cronológico das alterações efetuadas num conjunto de dados; pode ser usado para reconstruir uma versão anterior do conjunto. (S-449)

Jovial

Uma linguagem de programação de múltipla aplicação usada para aplicações de controle e comandos. (D-411)

Joystick – *comando de jogos, joystick.*

Dispositivo usado para comandar a ação de jogos em micros domésticos ou semiprofissionais. (V-664)

Joystick port – *porta de joystick.*

Parte de um processador de dados que é dedicada a um único canal de dados com o fim de receber um ou mais *joysticks*. (K-109)

JPEG (Joint Photographic Experts Group)

(1) É uma técnica altamente sofisticada que usa três passos para obter um alto nível de compressão, que geralmente não afeta a qualidade da imagem de vídeo. (L-11)

(2) Software de compressão de dados utilizado em multimídia (gráficos, vídeos, sons etc.). (R-132)

JSR (Jump to SubRoutine)

O programa sofre uma quebra, indo para uma subrotina pedida. (E-384)

Jughead

Um programa que o ajuda a encontrar informações no Gopher, procurando a informação especificada nos diretórios Gopher; um tipo de Veronica (*Very Easy Oriented Net-wide Index to Computerized Archives*). (Ver Também Veronica). (W-94)

Jukebox

O mesmo que *juke box*. (W-119)

Juke box – *caixa de conexão, juke box.*

(1) Uma máquina que armazena e toca CDs, discos de vinil, discos de vídeo, cartuchos de fitas, ou CD-ROMs. O jukebox seleciona automaticamente os discos ou fitas escolhidos pelo usuário e os leva ao *drive* para serem tocados.

(2) Um dispositivo de armazenamento de dados que permite acessar um grupo de discos, realizando automaticamente a alternância entre múltiplos discos removíveis.

(3) Um dispositivo que mescla sinais de vários sensores para enviar ao computador. (W-119)

Jump – *salto.*

Quebra da ordem na sequência de execução de uma série de instruções, transferindo o controle para outro ponto de problema. (V-596)

Jump command – *comando de salto.* (I-376)

Jump footnote – *salto de rodapés.* (I-376)

Jump instruction – *instrução de salto.*

Instrução que faz a passagem para uma instrução que não seja a seguinte. (E-379)

Jump page command – *comando de salto de páginas.* (I-376)

Jump start on learning – *saltar a fase inicial do aprendizado.* (L-144)

Jump table – *mesa de salto.*

Uma mesa que consiste no endereçamento para execução de rotinas, usando o controlador de transferência para cada um deles. (N-219)

Jumper

(1) Um conector elétrico que permite ao usuário final configurar uma placa de circuitos. O *jumper* é um pequeno retângulo de plástico com dois ou três orifícios. Para instalá-lo, basta que seja encaixado de cima para baixo em pinos de duas ou três pontas na superfície da placa de circuitos.

(2) Condutor elétrico utilizado temporariamente para estabelecer um circuito ou interromper um circuito existente. (R-43)

Jumper setting – *ajuste do jumper.*

Ajuste que ativa um pequeno plugue ou fio que altera uma característica de uma configuração de hardware, conectando pontos diferentes de um circuito eletrônico. (K-119)

Jumperless – *sem jumper.*

Placa que não necessita de *jumpers* para sua definição. (J-490)

Jumpers on board – *contatos móveis do teclado.* (D-760)

Junk factor – *fator sucata.*

Refere-se ao equipamento sucateado. Fator que deve ser levado em conta para avaliar um investimento em um novo software, pois um equipamento velho pode não suportar o software. (A-2)

Justified – *justificado.*

(1) Palavra reservada na linguagem COBOL. (D-540)

(2) Pertinente ao alinhamento de um texto pelas margens laterais.

Justify – *ajustar; justificar*.

(1) Ajustar as posições dos caracteres de impressão em uma página, de tal modo que as linhas tenham o comprimento desejado e as margens laterais sejam iguais.

(2) Deslocar o conteúdo de um registrador de modo que o dígito mais significativo ou menos significativo se ajuste ao seu início ou final.

(3) Palavra reservada em linguagem de programação COBOL.

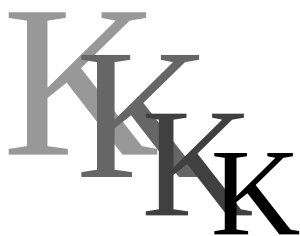
(4) Alinhar um conjunto de caracteres em relação à margem direita ou esquerda. **(H-285)**

Just In Time (JIT) – *“em tempo”*.

Refere-se à maneira com que os modernos compiladores Java atuam; a compilação é realizada na leitura do programa. **(W-91)**

JVM (Java Virtual Machine) – *Máquina Virtual Java*.

(Ver: Java Virtual Machine). **(W-91)**



K

(1) Abreviatura de kilobyte. Usado ao se referir à capacidade de memória (KB = Kbytes), correspondendo a 1024 bytes. (V-657)

(2) Um prefixo (kilo) que significa 1000 no sistema métrico. Na terminologia da informática, como os computadores se baseiam em potências de dois, kilo significa, na maioria das vezes, 1024 (2 elevado a 10). (E-71)

KB – *kilobyte*. (M-9,1-1)

KBHIT (KeyBoard HIT) – *pressão de uma tecla*. Comando em C que indica se uma tecla foi ou não pressionada. (Q-62)

Kbps (Kilo bit per second) – *kilobit por segundo*. Unidade de velocidade de transmissão de dados. (T-485)

Kbyte – *kilobyte*.

É o equivalente a 1024 bytes. Unidade de medida para armazenamento de dados. (U-496)

KEEP (Novell)

Sinalizador que evita uma perda, enfileirando qualquer saída parcial acumulada no momento de uma desconexão. O padrão é KEEP desabilitado. (I-301)

Keep – *manter*. (I-374)

Keep fields – *campos de segmentos*. (I-374)

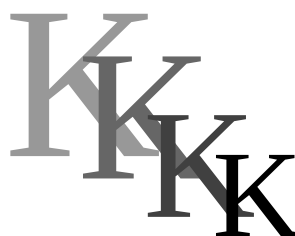
Keep follow – *alimentação seguida*. (I-374)

Keeping track of memory – *manter controle da memória*. (U-366)

Keeping track of the status of all devices – *manter controle do status de todos os dispositivos*. (U-379)

Kermit

Tipo de protocolo usado para transferência de dados via linha telefônica usando modems. (H-568)



Kern

Alterar seletivamente a distância entre pares de letras para melhorar a legibilidade e tornar o espaçamento entre os tipos mais balanceado e proporcional. (E-1)

Kernel functional unit – *unidade funcional Kernel*.

Em comunicação de dados e tratando-se de interconexão de sistemas abertos, é uma unidade funcional que suporta os serviços de seção básicos necessários para estabelecer uma conexão de seção, transferência de dados e desconexão (libertação) da conexão de seção. (T-224)

Kernel – *núcleo*.

Linha no interior de um condutor percorrido por uma corrente, ao longo do qual a intensidade magnética devido à corrente é zero. (V-362)

Kernel application – *aplicação da parte central*. É um programa que executa somente em modo protegido e usa a parte central da interface do programa de aplicação do OS/2 pelo teclado, tela e mouse de entrada e saída. (N-97)

Kernel extension – *extensão do núcleo central*. Extensão do gerenciador principal de programas. (T468)

Kernel memory – *memória central*. Memória do núcleo central. (T-600)

Kernel procedure – *procedimento do núcleo central*. Procedimento efetuado pelo núcleo central. (T-703)

Kerning

A redução do espaço entre determinados pares de caracteres, nos tipos grandes, usados em títulos e subtítulos, a fim de que esses caracteres sejam impressos de modo esteticamente mais agradável. (S-318)

Key – *chave; tecla.*

(1) Um ou mais caracteres num item de dados que são usados para identificá-lo ou controlar seu uso. (V-583)

(2) No teclado, tecla é a combinação de uma peça plástica, um mecanismo de tensão que mantém a tecla suspensa, mas permite que ela seja pressionada, e um mecanismo eletrônico que registra a pressão e a liberação das teclas. (E-71)

Key assignment – *definição das teclas.* (D-846)

Key code – *código-chave.* (I-367)

Key data – *dados de chaves.*

No gerenciamento de dados, são os dados de um identificador de registro ou grupo de registros em um arquivo de dados. (C-155)

Key data structure – *estrutura de dados central.*
Estrutura de dados principal. (T-703)

Key field – *campo de chaves.*

Campo que identifica um registro. (D-297)

Key file – *arquivo de chaves.*

Considera-se arquivo de chaves, o índice para um arquivo de registros. (T-66)

Key function – *tecla de função.*

Tecla que realiza uma operação especial e que é utilizada conforme o software que está sendo executado. (O-139)

Key in – *digitar.*

Pressionar teclas para incluir informações no computador. (P-16)

Key installation – *instalação-chave.* (H-728)

Key off

Chave de fechamento de arquivo ou término de um processo. (D-621)

Key performance indicator – *indicador do desempenho de teclas.*

São índices que mostram o desempenho de determinadas teclas ou teclados. (J-504)

Key punching – *perfuração por teclas.*

Perfuração com um teclado (equipamento). (D-575)

Key table – *tabela de chaves.*

Numa rede estendida, ACF/TCAM, uma tabela armazenada na memória principal que associa cada

chave definida para o programa controlador de mensagens com os recursos definidos no nó principal e uma categoria de transmissão, para um recurso definido em outro nó principal. (S-280)

Key words

Teclas especiais utilizadas para realizar operações como imprimir, listar, entre outras. (U-525)

Keyboard – *teclado.*

Dispositivo dotado de um conjunto de teclas no qual o usuário consegue se comunicar com o computador. (V-308)

Keyboard box

Uma das opções do PIF, editor do Windows que, se ativada, modifica o *buffer* do teclado. (J-395)

Keyboard buffer – *buffer de teclado.*

Uma pequena parte da memória do sistema que armazena os caracteres digitados por último. (J-35)

Keyboard command – *comando de teclado.*

Comando dado pressionando-se teclas no teclado; a maior parte dos comandos requer que se pressionem duas teclas simultaneamente, mas alguns requerem três ou quatro teclas pressionadas simultaneamente, por exemplo: Control-B, Alt-G, Command-Shift-I. (W-18)

Keyboard controller – *controlador de teclado.*

Um processador instalado no teclado cuja função principal é aguardar a digitação das teclas e passar adiante informações sobre as teclas pressionadas. (J-94)

Keyboard encoding – *codificação de teclado.*

Transformação de mensagem de teclado numa forma codificada. (J-40)

Keyboard frequency select – *seleção de frequência do teclado.*

Escolha da frequência de trabalho do teclado. (U-805)

Keyboard layout – *layout do teclado.*

O teclado dos microcomputadores é um excelente exemplo de como a tecnologia da informática teve que se adaptar às pessoas (em vez de obrigar as pessoas a se adaptarem ao computador). A configuração do teclado do PC se baseia no padrão QWERTY, usado há um século em máquinas de datilografia. Um *layout* mais avançado é o Dvorak, criado na década de 1930 por August Dvorak, um

professor da Universidade de Washington. O teclado Dvorak foi idealizado para que mais de dois terços das palavras digitadas necessitassem apenas das teclas localizadas na linha onde os dedos ficam naturalmente posicionados. (S-370)

Keyboard lockout – *bloqueio de teclado*.

Dispositivo de bloqueio que tem por função impedir o envio de informações ou mensagens durante o intervalo de tempo em que um transmissor de fita ou outro terminal estão transmitindo pelo mesmo circuito, a fim de evitar uma ruptura na continuidade da transmissão. (E-147)

Keyboard lockup – *travamento do teclado*.

Quando comandos no teclado não são correspondidos no computador. (O-8)

Keyboard selectable – *teclado selecionável*.

Função na qual o teclado pode ter dois ou mais códigos de operação interna, exemplo: teclado que funcione para XT e AT. (H-420)

Keyboard shortcut – *atalho de teclado*.

É um conjunto de teclas criadas com o intuito de diminuir a digitação de comandos ou palavras. (J-500)

Keyclick – *digitação de teclas*.

Ato de pressionar teclas. (T-286)

Keyframe – *quadro de teclas*.

Conjunto de ícones gráficos de um programa visando uma melhor visualização. (V-372)

Keylock – *trava do teclado*. (U-795)

Keypad – *mini teclado*.

Dispositivo que contém um número limitado de teclas para entrada de dados; geralmente, teclas numéricas e de sinais algébricos. (V-380)

Keypunch – *teclado de perfuradora*.

Um dispositivo especial para perfurar informações em cartões ou fitas de papel por meio de perfurações que representam letras, números ou caracteres especiais. Um dispositivo (teclado) para operar uma perfuradora de cartões ou fita de papel. (I-126)

Keypunching – *pressionar uma tecla*.

Ato de pressionar uma tecla. (T-619)

Keystack – *pilha de chaves*. (H-530)

Keystroke – *toque*.

(1) A pressão de uma tecla no componente com a finalidade de digitar um caractere ou especificar um comando. (V-440)

(2) Traços traduzidos pelo computador a cada toque nas teclas. (J-365)

Keystroke counter – *contador de digitação de teclas*. (J-612)

Keyview – *tecla Ver*.

Utilizada para visualizar relatórios antes de imprimir, ou para ver o que o comando executa. (A-56)

Keyword – *senha, palavra-chave*.

(1) Conjunto de caracteres que devem ser introduzidos corretamente pelo usuário a fim de conseguir permissão de entrada em área restrita. (V-403)

(2) Palavra usada em pesquisas de banco de dados para especificar um parâmetro de busca.

kHz

Unidade de medida de frequência; 1 kilohertz = 1000 Hertz. (Abreviatura de kilohertz) (V-581)

KIF (Knowledge Interchange Format) – *Formato de Troca de Conhecimento*.

Versão avançada da linguagem de cálculo de predicados de primeira ordem, que é usada para declarar informação, informação sobre informação e procedimentos. (O-36)

Kill – *matar, eliminar, interromper, abortar*. (P-74)

Kill file – *arquivo de eliminação*.

Um arquivo de leitor de notícias (*newsreader*) no qual o usuário pode inserir palavras-chave e endereços de correio eletrônico (*e-mail*) para recusar artigos de grupos de notícias não desejados. (W-128)

Kilobit (pl. kilobits) – *kilobit*.

Equivalente a 1.000 bits, mais corretamente 1 kilobit/segundo. (T-6)

Kilobyte (KB) (pl. kilobytes) – *kilobyte*.

Unidade básica de medida de capacidade de memória dos componentes. É igual à 1024 bytes. (V-553)

Kilohertz – *kilohertz*.

Unidade de medida de frequência; equiivale a 1000 Hertz (kHz). (V-513)

Kind – *tipo*.

Tipo, espécie, qualidade. (T-715)

Kit – *kit, conjunto.*

Conjunto de peças que se compra para montar algum equipamento eletrônico, como um micro-computador. (U-509)

Kludge – *troco (gíria); bacalhau (gíria).*

(1) Um termo, às vezes humorístico, às vezes depreciativo, relativo à pobreza de um projeto de computador ou de uma máquina já bastante ultrapassada. (E-8)

(2) Solução improvisada e tecnicamente inadequada para um problema.

Knob – *botão (de aparelho).* (H-495)

Knockout – *nocaute.*

Uma área no misturador de cor de uma impressora na qual a cor sobreposta é eliminada para que apareça a cor de fundo. (W-67)

Knot – *conflito.*

Conflito ou discordância entre informações. (J-410)

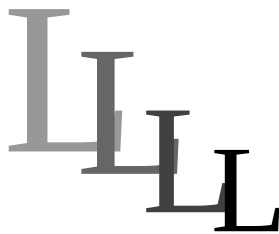
Knowledge – *conhecimento.* (I-293)

KQML (Knowledge Query and Manipulation Language) – *Linguagem de Consulta e Manipulação de Conhecimento.*

Linguagem relacionada à inteligência artificial, que possibilita acesso às bases de conhecimento. (O-36)

KUI (Keyboard User Interface) – *Interface de Teclado do Usuário.*

É um substituto de tarefas administrativas que permite ao usuário a utilização do Windows com *hotkeys* antes do mouse; inclui uma linha de comandos, arquivos gerenciadores e características de simulação de mouse. (L-91)



L2 cache (level 2 cache) – *cache L2.*

Forma abreviada de *level 2 cache* (*cache nível 2*).
(Ver: *Level 2 cache*). (W-21)

Lab – *etiqueta.*

Um ou mais caracteres usados para identificar uma declaração ou um item de dados numa tabela. (E-140)

Lab equipment – *equipamento de laboratório.*

Equipamento utilizado num laboratório, usualmente de informática. (T-316)

Label – *rótulo, etiqueta.*

(1) O sub-bloco de informações em um arquivo usado para identificá-lo.

(2) Uma área em um arquivo que o identifica (DSCB). (V-627)

(3) Conjunto de símbolos usados na identificação ou descrição de um item, registro, mensagem ou arquivo. (E-140)

Label declaration – *declaração de etiqueta.*
(D-189)

Label highlight – *destaque de etiqueta.* (I-358)

Label record – *registro de rótulo.*

Registro normalmente localizado no início de um arquivo em fita ou disco, usado para identificar seu conteúdo. (T-159)

Label record standard – *padrão de rótulo de registro.*

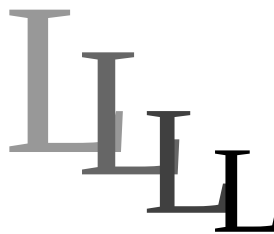
Rótulo de registro utilizado como padrão ou referência. (T-663)

Label sequence – *seqüência de rótulos.*

Conjunto de rótulos que determinam as características de determinada linguagem de programação. (V-390)

Label style – *estilo de rótulos.*

Tipos de rótulos existentes, cada qual com sua determinada característica e eficiência em determinada linguagem de programação. (V-400)



Labelled – *rotulado, classificado, identificado.*
(T-651)

Labelling – *rotulação, classificação.* (R-329)

LABS (Long ABSolute) – *absoluto de um número longo.*

Função em C que fornece o valor absoluto de um número inteiro longo. (Q-47)

Lack – *falta, ausência.* (V-51)

Lacking – *ausente, deficiente.* (T-398)

Ladder – *escada.* (H-258)

Lag – *atraso, retardo.*

Relativo à medida de um retardo em tempo na decorréncia de dados, eventos, estados ou mecanismos. (S-263)

Lamination – *laminação.*

Ato de transformar em lâminas. (T-279)

LAN (Local Area Network) – *Rede de Área Local.*

(Ver: *Local Area Network*). (V-70)

LAN driver – *“driver” de rede local.*

Programa utilizado para inicializar o adaptador (placa) de rede a ser instalado em um equipamento que esteja ligado à rede. Esse programa contém características e informações vitais para o perfeito funcionamento do adaptador. (U-611)

LANE (LAN Emulation) – *Emulação de LAN.*

Metodologia para imitar a aparência de uma LAN, possibilitando a um software de interface de usuário tratar uma LAN virtual como se fosse uma LAN fisicamente real. (W-75)

LAN manager – *gerenciador de rede local.*

Tecnologia de redes locais desenvolvida pela Microsoft Corporation. Conecta computadores que utilizam os sistemas operacionais MS-DOS, OS/2, UNIX e permite que usuários compartilhem arquivos e recursos do sistema, mediante uma arquitetura cliente/servidor. (U-276)

LAN server – *servidor de rede local*.
Central de processamento de uma rede local.
(T-469)

LAN workstation – *estação de trabalho de rede local*.

Computador de uma rede LAN (local) com características suficientes para desenvolvimento e trabalho. (J-571)

LAN-based – *baseado em rede local*.
Refere-se aos programas executáveis em redes locais. (R-404)

Land line – *linha terrestre*.
Termo utilizado em telecomunicações para especificar os condutores ou circuitos de comunicação de superfície; difere do cabo submarino. (T-6)

Landmark
Indicador de velocidade de processamento.
(T-434)

Landscape – *horizontal; paisagem*.
Efeito criado por certos editores gráficos, fazendo-se a inclinação de determinada área, mudando a perspectiva do desenho. (V-443)

Landscape mode – *modo horizontal, modo de paisagem*.
Inversão do sentido de impressão, fazendo com que texto e gráficos sejam impressos horizontalmente. (V-373)

Landscape orientation – *orientação horizontal, orientação de paisagem*. (M-56)

Language – *linguagem*.
(1) Conjunto de representações, convenções e regras que são usadas para comunicar informações.
(2) Conjunto definido de caracteres empregados para formar símbolos, palavras etc., bem como as regras necessárias para combiná-los de modo que constituam representações significativas. (E-188)
(3) Ferramenta que auxilia o usuário a ditar instruções ao computador, mediante linguagem mais verbal (alto nível). (V-496)

Language compatible – *de linguagem compatível*.
Tipo de linguagem que é compatível com determinado software ou dispositivo. (T-257)

Language processor – *processador de linguagem*.
Rotina que transforma informações de uma linguagem em outra, como compiladores e montadores. (U-399)

Language translator – *tradutor de linguagens*.
Termo geral que significa converter a informação em uma determinada linguagem para outra.
(E-424)

Lantastic
Tipo de rede ponto a ponto. (T-442)

LAP (Link Access Protocol) – *Protocolo de Acesso de Laço*.

Protocolo de segunda categoria (de laço de dados), que é um subconjunto do HDLC (controle de laços de alto nível), utilizado em redes baseadas no X.25 para estabelecimento de canais entre DTE (equipamentos de comunicação de dados). Um protocolo alternativo, o LAPB, desenvolvido logo após o LAP, permite que a relação DTE/DCE opere de forma equilibrada. (V-749)

Laplink XL
Software que permite estabelecimento de canais entre equipamentos de comunicação de dados ou que possibilita a comunicação. (J-151)

LAPM (Link Access Procedure for Modems)
Um protocolo utilizado para correção de erros usado em V.42. LAPM retransmite dados corrompidos durante transmissão, assegurando que somente dados livres de erros sejam transmitidos.
(L-44)

Laptop
Um computador leve, portátil, ativado por bateria, com um monitor de vídeo também de pouco peso, geralmente de cristal líquido. Os menores *laptops*, que pesam menos de 3 quilos e cabem numa maleta de mão, são chamados de *notebooks*. (V-208)

Laptop computer – *computador laptop*.
(Ver: Laptop). (C-167)

Large amount – *grande quantidade*.
Diz-se de dados, programas e, especificamente, sistemas muito grandes. (T-728)

Large block size – *tamanho grande de bloco*.
Tamanho máximo de um bloco a ser utilizado em um programa ou execução. (T-716)

Large Capacity Storage (LCS) – *memória de massa*.

Uma extensão opcional ao armazenamento do processador. (J-270)

Large display – *display (mostrador) grande*.
(V-61)

Large screen – *tela grande*. (H-742)

Large type – *tipo grande*. (I-374)

Large-scale – *larga escala, grande escala*. (T-259)

Laser

Abreviatura de *Light Amplification by Stimulated Emission of Radiation* (Amplificação da Luz por Emissão Estimulada de Radiação).

(1) Amplificador magnético (MASER) atuando na faixa de frequência óptica, produzindo um intenso feixe de luz corrente variável ou infravermelho, com condições de colimação. Rebatedores criam bombardeamento de átomos em níveis de energia cada vez mais altos até que esse nível seja suficientemente alto para emissão de um feixe constante de fótons que será colimado na saída.

(2) Um dispositivo que emite um feixe de luz corrente e extremamente estreito; sua frequência (cor) dependerá do elemento emissor.

(3) Um dispositivo que emite um feixe de luz corrente formando uma imagem no fotocondutor, imagem essa que é subsequente transferida para o papel (subsistema de impressão 3800). (V-139)

Laser beam – *raio laser*. (J-726)

Laser communications – *comunicação a laser*. Comunicação a laser, dispensando os cabos de ligação entre os terminais. (U-595)

Laser engine – *mecanismo de laser*.

A parte de uma impressora, tal como na impressora a laser, que realmente executa a impressão. A maioria dos mecanismos de impressão portam cartuchos que podem ser facilmente substituídos. O mecanismo de impressão é diferente de um controlador de impressão, o qual inclui todo o processo de hardware na impressora. (E-152)

Laser printer – *impressora a laser*.

Impressora de alta resolução que emprega uma variação da tecnologia de reprodução eletrostática das máquinas copiadoras para produzir textos e gráficos. (V-415)

Laser-oriented unit – *unidade de orientação a laser*.

Dispositivos que se baseiam na tecnologia de laser. (D-289)

Laser-style – *estilo de impressão a laser*.

(Ver: Laserjet). (A-41)

Laserdisc (LD) – *disco a laser*.

Um disco óptico que armazena imagens e sons digitais que podem ser lidos por um raio laser. Pode ser usado para armazenar dados em velocidade linear constante ou velocidade angular constante, mas é normalmente usado em aparelhos de vídeo e áudio; possui diâmetros de 8 polegadas, que podem armazenar 20 minutos de vídeo por lado, e de 12 polegadas, que armazenam até 60 minutos por lado. (V-505)

Laserjet

Família de impressoras a laser fabricadas pela HP e largamente utilizadas com computadores compatíveis com o IBM-PC. (V-415)

Laserjet printer – *impressora a jato de laser*.

Impressora que imprime a laser. (V-734)

Laserwriter – *impressora a laser*.

O mesmo que *laser printer*. (T-492)

Last In First Out – *Último a Entrar, Primeiro a Sair*.

Maneira pela qual a saída de dados ou informações são recuperados pelo sistema. (R-306)

Last line – *última linha*.

Última linha impressa ou posicionada em um relatório. (R-70)

Last-Record Check (LCR) – *Verificação do Último Registro*.

Uma decisão que controla um *looping*. (H-25)

LASTDRIVE – *último “drive”*.

Comando utilizado para habilitar o recurso de definir a última letra a ser utilizada pelo sistema operacional para a atribuição dos drives. (U-732)

Latch – *serializador de termos*.

Em IMS/VS, o dispositivo de programação que possibilita a serialização de termos para as tarefas IMS/VS que estão sendo executadas sobre o sistema IMS/VS *on-line*. (R-25)

Latency – *latência*.

Intervalo de tempo entre o instante em que uma instrução de controle de unidade inicia uma solicitação de dados e o instante no qual inicia efetivamente a transferência desses dados. (V-458)

Latent structure – *latência, estrutura latente*.

É o tempo gasto pelo braço mecânico da unidade

de disco para buscar a informação no disco. (D-102)

Latest version – *versão anterior*. (V-67)

Launch – *lançar; lançamento*.

- (1) Colocação de um novo produto no mercado.
- (2) Lançamento de um satélite no espaço. (L-13)

Launch bar – *barra de lançamento*.

Barra composta de ícones ou textos que facilitam a operação do programa. (K-3)

Launch phase – *fase de lançamento*.

Fase preparatória para o lançamento de um novo software ou de um novo equipamento. (A-31)

Launched – *lançado*.

Pertinente a um programa que é chamado de dentro de um outro. (T-340)

Layer – *extrato, nível, camada, classe*.

Em arquitetura de sistemas abertos, um conjunto de funções compreendendo um nível de hierarquia de funções. (R-399)

Layer name – *nome de camada*.

Nome que se dá a uma página de tela do computador, na qual é possível colocar elementos textuais e gráficos independentes de outras telas. (V-366)

Layout – *“layout”, gabarito*.

Todos os planos ou projetos, como fluxogramas ou diagramas, que espelhem em procedimento a ser executado ou definições físicas de área a serem seguidas. (V-76, 188)

LC oscillator – *oscilador LC*.

Gerador de oscilação por associação de capacitores e indutores. (T-510)

LCD (Liquid Crystal Display) – *Display (Visor) de Cristal Líquido*.

(Ver: Liquid Crystal Display). (V-588)

LCD controller – *controlador de LCD*.

Manipula os sinais emitidos para o monitor LCD. (C-47)

LCP (Link Control Protocol) – *Protocolo de Controle de Conexão*.

Um protocolo de comunicação de baixo nível usado em PPP (*Point to Point Protocol*) para negociar dados e manter conexão de comunicação (normalmente, serial). (W-48)

LCS (Large Capacity Storage) – *Armazenamento de Grande Capacidade*.

Uma extensão opcional da memória do processador. (H-270)

LDAP (Lightweight Directory Access Protocol) – *Protocolo de Acesso a Diretório de “Pouco Peso”*.

(Ver: Lightweight Directory Access Protocol). (W-29)

LDEXP

Função em C que retorna o resultado de um número vezes 2, elevado a outro número. (Q-30)

LDIV (Long DIVision) – *divisão de longos*.

Função em C que retorna o quociente e o resto da divisão de dois números inteiros longos. (Q-47)

Leader – *líder, guia; pontilhado, tracejado*.

(1) Um registro particular que precede um grupo de outros registros dando uma série de informações detalhadas do grupo. Ex. : registro de começo de lote.

(2) Uma determinada extensão em branco em uma fita, no começo do rolo, precedendo os registros de dados. (T-69)

(3) Uma linha de pontos, hifens ou algum outro caractere usado para fazer com que os olhos se derivem de um lado para outro da página impressa, facilitando a localização das informações desejadas. (H-684)

Leader character – *caractere líder; caractere de pontilhado ou tracejado*. (I-375)

Leadership – *liderança*. (V-57)

Leading – *precedente; entrelinha*.

Uma opção da declaração “EXAMINE” da linguagem de programação COBOL. (H-624)

Leading design program – *programa de direção de projeto*.

Softwares que auxiliam na criação, no projeto, e no desenvolvimento de aplicações dentro da área de administração, entre outros. (C-73)

Leading standard – *padrão precedente*. (V-754)

Leading-edge – *borda precedente*.

A borda do cartão que primeiro entra na leitora. (H-679)

Leading-zero – *zero à esquerda*.

Os zeros colocados à frente dos valores numéricos,

para que o número preencha todos os espaços existentes no campo de dados. (S-273)

Leaf – *folha*.

Nó em uma estrutura de árvores que fique à maior distância da raiz, independentemente do caminho percorrido. (P-98)

LEAP – *linguagem LEAP*.

Sigla da expressão inglesa *Language for the Expression of Associative Procedures*. Linguagem de programação baseada na linguagem ALGOL 60, que oferece ao programador tipos de dados e operadores baseados em conjuntos. Uma das suas principais inovações é utilizar estruturas de dados associativas, permitindo assim ligar entre si diferentes componentes de um mesmo elemento de informação. (I-89)

Learning – *aprendizagem*.

Modo de funcionamento de certos programas em que estes armazenam durante a execução os resultados parciais obtidos, a fim de os utilizá-los para influenciar a estratégia a empregar em posteriores processamentos. As técnicas de aprendizagem são muito utilizadas no quadro dos problemas próximos da inteligência artificial. (T-10)

Leased line – *linha privada*.

(1) Conexão entre um terminal remoto e um computador não estabelecida por meio de chave ou discagem *dial*.

(2) Uma linha telefônica permanente entre dois pontos na Internet. (W-1)

Leased line jack – *comutador de linha privada*. É a conexão física de uma linha privada. (H-154)

Leased line operation – *operação em linhas privadas*.

Operações, via modem, que as companhias de telecomunicações reservam para uso exclusivo de um cliente que aluga ou arrenda uma linha. (V-484)

Least Recently Used (LRU)

Regra de conservação e desativação de páginas em sistemas com memória virtual. Critério aplicado quando se torna necessária a substituição de páginas para a gerência de memória virtual. (E-16)

Leaves backward – *licença invertida*. (V-55)

LEC (Local Exchange Carrier)

É a companhia de telefonia local operando na

forma de um monopólio sob o controle de comissões de utilidades públicas. (B-38)

LED (Light Emitting Diode) – *Diodo Emissor de Luz*.

Um pequeno dispositivo eletrônico feito de materiais semicondutores. Emite luz quando atravessado por corrente elétrica. (S-156)

LED display – *display LED*.

Tela do Creative Mixer que permite a visualização gráfica dos dados de fontes de áudio. (L-163)

LED printer – *impressora de LED, impressora de fotodiodo*.

Uma impressora eletrofotográfica semelhante à impressora a laser e a uma impressora de cristal líquido. (G-505)

Ledger file – *arquivo-mestre*.

Arquivo principal de um sistema de arquivos para onde irão os dados já processados. (V-697)

Left – *esquerda*.

Palavra reservada em linguagem de programação COBOL. (V-144)

Left alignment – *alinhamento à esquerda*. (I-373)

Left indent – *recuo (de margem) à esquerda*. (I-374)

Left shift – *deslocamento à esquerda*.

Operação binária de deslocamento à esquerda. (D-508)

Left-and-right justification – *justificação à direita e esquerda*. (I-373)

Legacy – *legado; herança*.

Termo normalmente utilizado para fazer referência a hardware ou software antigos que não obedecem aos padrões ou níveis de desempenho mais recentes. No ambiente de redes, esse termo indica um equipamento que foi projetado para funcionar com protocolos de comunicação patenteados, e não com padrões abertos. (M-1)

Legacy device – *dispositivo legado*.

Periférico configurável por microchaves ou *jumpers*, legado da tecnologia anterior a ligar-e-usar. (O-97)

Legacy system – *sistema legado*.

Sistema antigo que não obedece aos padrões ou níveis de desempenho encontrados em sistemas mais modernos. (J-517)

Legend – *legenda*.

Legenda utilizada para auxiliar o usuário em determinados softwares. (T-278)

LEN

Função que dá o tamanho de um conjunto de caracteres em uma variável inteira. (D-682)

Length – *comprimento*.

No caso de um bloco, por exemplo, significa o número total de registros, palavras ou caracteres contidos nele. (V-76)

LESS – *estimativa de planejamento do custo mínimo*.

Método de estimativa e planejamento do custo mínimo, com base na busca de caminhos críticos de um projeto representado sob a forma de rede. Esse método difere do PERT por não admitir mais que uma única estimativa de tempo para cada operação. (T-139)

Less than – *menor que, menos que*.

Operador relacional. (T-155)

Lesser – *diminuir; inferior, menor*. (H-612)

Lesser chip – *chip diminuído*.

Diz-se do chip miniaturizado. (T-683)

LET statement

Declaração de permissão para impressão. (D-582)

Letter – *letra*.

Um gráfico que, quando usado só ou combinado com outros, representa em linguagem escrita um ou mais sons da linguagem falada. Símbolos especiais ou marca de pontos não são considerados como letras. (V-139)

Letter box – *escaninho*. (J-727)

Letter quality – *qualidade carta*.

Opção que as impressoras oferecem no tipo de impressão. (V-576)

Letter shift – *mudança de letras*.

Mudança manual produzida numa teleimpressora, por pressão de uma determinada tecla. (E-571)

Letter-quality printer – *impressora com qualidade carta*.

Qualquer impressora que produza com qualidade suficiente para que possa ser utilizada na correspondência comercial. (H-361)

Letterhead – *cabeçalho*.

Cabeçalho de um texto. (T-266)

Level 2 cache (L2 cache) – *cache nível 2*.

Uma coleção de chips de memória montados na placa-mãe. É mais lenta que a *cache* nível 1, mas é mais rápida que a memória principal. (W-21)

Level – *nível*.

Parâmetro que regula um determinado valor predefinido. (V-478)

Level of nesting – *nível de aninhamento*. (D-182)

Lexical – *explorador; léxico*.

Parte do compilador que divide a entrada em unidades significativas. (D-430)

Lexical analysis – *análise léxica*.

Análise que classifica as palavras quanto ao seu valor gramatical. (V-452)

Lexical function – *função léxica*.

Uma linguagem de comandos, construída com o auxílio de um interpretador de comandos. Funções léxicas normalmente retornam informações sobre processos correntes e cadeias de caracteres. (S-107)

LF (Line Feed) – *avanço de linha*.

Um caractere de controle que faz o computador ou a impressora passar para a linha seguinte sem alterar a posição do cursor ou do cabeçote de impressão. No conjunto de caracteres ASCII, LF tem o valor decimal 10, hexadecimal OA. (J-138)

LH (Load High) – *carregar no alto*.

Carregar na memória alta um programa ou dispositivo controlador. (H-128)

Liable – *responsável, confiável*. (A-37)

Librarian – *programa diretor de biblioteca*.

Um programa que cria, mantém e torna possível o uso da coleção de programas, rotinas e dados que compõem o sistema operacional. (F-131)

Librarian program – *programa de biblioteca*.

Uma coleção de rotinas ou programas de computação. (E-424)

Library – *biblioteca, programoteca*.

- (1) Coleção de programas, rotinas e subprogramas que servem de padrão por terem sido previamente testados, e com os quais muitos problemas ou parte de problemas podem ser resolvidos imediatamente.
- (2) Uma coleção de arquivos. (V-256, 21)

Library autosort – *ordenação automática de biblioteca.* (I-378)

Library diskette – *disquete de biblioteca.*
Disquete que contém os programas normalmente usados. (P-145)

Library functions – *funções de biblioteca.* (D-478)

Library hyphenate – *biblioteca de hifenização.* (R-379)

Library index – *biblioteca indexada.* (I-201)

Library manager – *gerenciador de bibliotecas.*
Rotina que organiza a utilização dos programas da biblioteca. (T-531)

Library of commands – *biblioteca de comandos.*
Biblioteca é o conjunto de rotinas localizadas em um determinado arquivo, que representa um comando. Várias rotinas que representam vários comandos localizadas em um mesmo arquivo representam uma biblioteca de comandos. (J-117)

Library packages – *pacotes, lotes ou unidades de biblioteca.* (D-479)

Library procedure – *procedimento de biblioteca.*
Uma biblioteca de programas localizada no armazenamento de acesso direto, contendo definições dos serviços (*jobs*). O leitor/interpretador pode ser dirigido para ler e interpretar um *job* (serviço) particular por uma declaração de execução na fila de entrada. (T-200)

Library routine – *rotina de biblioteca.*
Coleção ou padrão de rotinas. (V-684)

Library run – *execução de biblioteca.* (I-381)

Library table command – *comando de tabelas de biblioteca.* (I-201)

License – *autorização, licença, licenciamento.*
Em telecomunicação, é a autorização de um serviço a órgãos e entidades não constituídos para esse fim específico, bem como a qualquer entidade a eles subordinados. (R-174)

License fee – *taxa de licenciamento.*
Taxa sobre os direitos de produção de um programa. (J-599)

Licensing restriction – *restrição de licenciamento.* (T-570)

Life – *autonomia, vida.*

(1) Intervalo de tempo em que um equipamento ou sistema pode manter suas características de funcionamento, sem qualquer intervenção de um agente externo.

(2) No caso de computadores, *life* e *range* se confundem e são definidos como sendo autonomia; ou seja, o conjunto de valores que uma quantidade ou função pode assumir. (T-37)

Life cycle – *ciclo de vida.*

Ciclo de processamentos feitos para a criação e desenvolvimento de sistemas. (J-518)

Lifetime – *tempo de vida.*

Programas ou dados de recuperação compatível. (T-681)

LIFO (Last-In-First-Out) – *Útimo a Entrar, Primeiro a Sair.*

Uma técnica de enfileiramento na qual o próximo item a ser recuperado é o que foi mais recentemente colocado na fila. (T-75)

Lift – *erguer, elevar.* (H-733)

Ligature – *ligadura.*

Na tipografia, dois ou mais caracteres desenhados ou moldados como se fossem um só, por uma questão de estética. (C-183)

Light Emitting Diode (LED) – *Diodo Emissor de Luz, fotodiodo.*

Um chip semicondutor que, quando ativado, emite luz visível ou infravermelha. (T-45)

Light impulse – *impulso de luz.* (I-355)

Light pen – *caneta óptica.*

Dispositivo sensível à luz em forma de caneta utilizado para desenhar diretamente na tela de um computador, ou para selecionar opções de menu. (F-92)

Lighting – *iluminação (sombra e luz).*

Tipo de sinal na tela para informar o encerramento da operação. (V-706)

Lightweight

Diz-se de um tipo de impressora (*Lightweight typewriter*). (V-297)

Lightweight Directory Access Protocol (LDAP) – *Protocolo de Acesso a Diretório de “Pouco Peso”.*

Um protocolo de cliente/servidor para acessar um

serviço de diretório. É uma versão “leve” do protocolo X.500. (W-29)

LIKE

Função do DATABASE2 (DB2) da IBM. (V-644)

LIM EMS (Lotus-Intel-Microsoft Expanded Memory Specification) – *Especificação de Memória Expandida Lotus-Intel-Microsoft.*

É a memória expandida cujo protocolo foi desenvolvido em conjunto pelas três empresas: Lotus, Intel e Microsoft. O gerenciador de memória expandida comumente utilizado é o EMM386.EXE do pacote do DOS. (R-178)

LIMIT – *limite.*

Palavra reservada da linguagem de programação COBOL. (T-17)

Limit register – *registro com limite.*

Tanto registros lógicos quanto físicos possuem um limite de tamanho que é determinado pelo sistema operacional. (D-254)

Limited – *limitado.*

Qualificativo que acompanha o nome de um elemento para indicar a atividade concreta da máquina que usa mais tempo e que, por isso, delimita e degrada características do sistema como um todo. (D-430)

Limited programming system – *sistema de programação limitado.* (D-110)

Linage

Cláusula da linguagem COBOL que define a área a ser impressa, denominada “corpo”. (D-552)

Line – *linha.*

(1) Num terminal, um ou mais caracteres que são introduzidos antes do retorno à primeira posição de impressão ou de exposição.

(2) Uma cadeia de caracteres aceitos pelo sistema como um bloco único de entrada de um terminal; por exemplo, todos os caracteres introduzidos antes do retorno de carro.

(3) Em comunicação, é o mesmo que um canal ou um circuito. (V-256)

Line acceptance – *aceitação de linha.*

É uma linha que, continuamente, conecta uma estação remota com o centro de processamento. Um número telefônico associado à linha de acesso. (H-150)

Line chart – *gráfico de linhas.*

Um tipo de gráfico profissional no qual os valores de um ou mais conjuntos de dados são conectados por linhas. (E-2)

Line control – *controle de linha.*

Esquema ou plano de procedimento de funcionamento de sinais de controle, pelo qual é controlado um sistema de comunicações. (E-206)

Line control computer – *computador de controle de linha.*

Também conhecido como multiplexador. (E-206)

Line error – *erro de linha.*

Erro na transferência de dados entre dois modems devido à linha que os une. (R-353)

Line feed – *final de linha, avanço de linha.*

Caractere de controle que especifica o final lógico de uma linha de texto. (V-697)

Line graph – *gráfico de linhas.*

(1) Nos gráficos analíticos e nos gráficos de apresentação, um gráfico que usa uma ou mais linhas para representar a variação dos dados ao longo do tempo, ou para ilustrar a relação entre duas variáveis numéricas. (E-95)

(2) Tipo de gráfico estatístico usado em planilhas de cálculo. (T-492)

Line input – *entrada de linha.*

(1) Comando que recebe todos os caracteres, incluindo os de pontuação, digitados até a entrada do retorno do carro (normalmente a tecla *Enter*).

(2) Uma linha de comandos ou argumentos em um programa de computador. (M-17)

Line length – *comprimento de linha.* (G-611)

Line noise – *ruído de linha.*

É o ruído em uma linha de transmissão. (H-275)

Line number – *número de linha.*

Em sistemas com opção *Time Sharing*, é um número associado a uma linha, num conjunto de linhas, que serve para referenciá-la nesse conjunto. (T-159)

Line of code – *linha de código.*

Uma instrução simples escrita normalmente em uma linha, codificada de forma específica para determinado computador. Essa instrução é determinada como um todo em um registrador de programa, e pode conter um ou mais endereços de re-

gistros ou locais de armazenamento onde números ou instruções em linguagem de máquina podem ser referidos ou armazenados, e uma ou mais operações podem ser executadas. (E-338)

Line printer – *impressora de linha ou linear*.
Dispositivo que imprime todos os caracteres de uma linha como uma unidade. (V-576)

Line protocol word – *palavra de protocolo de linha*.

Agrupamento de bytes que compõe um protocolo de comunicação. (R-348)

Line spacing – *espacejamento entre linhas, entre-linha*.

Distância que separa duas linhas de informação consecutivas. (H-286)

Line speed – *velocidade de linha*.

Determina a taxa de transmissão de dados numa linha telefônica. (T-370)

Line synchronization – *sincronização de linha*.
Determina o ajuste entre dois modems por meio de uma linha. (R-349)

Line tool – *ferramenta de linha*.

Conjunto de rotinas predefinidas e pré-compiladas disponíveis ao usuário para o desenho de linhas, num editor gráfico. (J-399)

Line wrap – *linha oculta*. (G-581)

Line-and-block character – *caractere em linha e bloco*.

Caractere correspondente aos códigos 176 a 223 da tabela ASCII. (R-113)

Line-in – *canal de entrada*. (U-58)

Line-level – *nível de linha*.

Normalmente, é a percentagem da máxima capacidade do circuito que reflete o uso real durante um período de tempo. (H-625)

Line-range – *grupo de linhas*. (R-311)

Linear – *linear*.

(1) Relação na qual uma das quantidades é acompanhada por uma variação exatamente proporcional de outra quantidade. A representação gráfica da função de variação é uma linha reta.

(2) Pertinente a uma estrutura em linha ou fila. (J-349)

Linear array of locations – *arranjo linear de posições*.

Arranjo cujos elementos são dispostos em linha reta de posições. (J-349)

Linear programming – *programação linear*.

Na pesquisa operacional, procedimento para achar o máximo e mínimo de uma função linear de variáveis que estão sujeitas a limitação linear. A programação linear é uma técnica matemática mediante a qual é possível determinar a atribuição ótima de recursos limitados, utilizando uma série de equações lineares. Cada fator do problema é avaliado comparando-o com todos os demais fatores em relação com os objetivos a longo prazo, obtendo-se assim, linhas de ação ótimas, para estudo por partes de alta administração. (G-296)

Linearly – *linearmente*. (T-326)

Linefeed – *avanço de linha*.

Avanço que imprime um movimento giratório no dispositivo de alimentação de papel das telas de impressora, máquina de escrever etc. fazendo com que avance até a linha seguinte. Abreviado como LF. (F-27)

Lines per inch (lpi) – *linhas por polegada*.

Medida utilizada para definir o espaço entre duas linhas numa impressora. (T-377)

Linesize box – *tamanho de linha*.

Tamanho da linha da caixa. (G-573)

LINE TO (LINE TO) – *“linha para”*.

Comando em Pascal e C que traça uma linha qualquer na tela gráfica. (Q-82)

Lingering – *lento, prolongado*. (V-53)

Link – *ligação, elo, vínculo; ligar, conectar*.

(1) Parte de um subprograma que interage com o programa principal.

(2) Sequência de instruções que estabelecem a ligação com outra parte do mesmo programa.

(3) Um campo de ligação em uma lista. (V-111)

(4) Em terminologia de Internet, ligação entre partes diferentes de um hipertexto ou entre um hipertexto e outro. Um caminho que o usuário pode seguir para conectar documentos e páginas da Web (Internet).

Link Control Protocol (LCP) – *Protocolo de Controle de Conexão*.

(Ver: Link Control Protocol). (W-48)

Link dialog box – caixa de diálogo de conexão. Utilizado para conectar objetos, ações e reações dentro da realidade virtual. (L-81)

Link editor – editor de ligações. (D-480)

Link function – função de ligação/enlace. (U-330)

Link library – biblioteca de conexão.

Um conjunto de dados patrocinado onde são retirados os módulos de carga quando referenciados nas declarações EXEL e nas macroinstruções ECTL, ATTACH, LINK, LOAD. (J-598)

Link-level Protocol – Protocolo de Nível de Vínculo.

Uma das sete camadas de protocolos definidas pela ISO. Às vezes chamada de camada de vínculo de dados. (W-127)

Link-lines – linhas de ligação.

Encadeamento de linhas de ligação. (H-93)

Linkage – enlace, ligação.

(1) Em programação, codificação que une duas rotinas codificadas em separado.

(2) Modo ou meios pelos quais se efetua a comunicação entre duas rotinas ou módulos.

(3) Instruções específicas relacionadas com a entrada e reentrada de subrotinas fechadas. (E-210)

(4) Parte de um programa que transfere o comando e transmite os parâmetros entre duas partes separadas de programas. (V-562)

Linkage editor – editor de ligação.

Uma rotina de serviço que converte as saídas dos “assembladores” e compiladores, de forma a poderem ser carregadas e executadas. (J-3)

Linked – interconectado, encadeado.

Conexão a diversos programas, de modo a torná-los uma única operação executável. (T-319)

Linked list – lista interligada, lista encadeada.

Uma lista organizada de tal forma que registros de um arquivo não estão, geralmente, em localizações contínuas, porém, cada registro contém uma referência (ligação) para o registro seguinte. (V-242)

Linkeditor – editor de ligação.

Consolida um ou mais módulos-objeto em um programa executável. (V-650)

Linker – ligador, interconector.

(1) Programa que gera, a partir de um ou mais módulos-objeto, um programa executável. (V-675)

(2) Um programa que reúne módulos compilados

e arquivos de dados para criar um programa executável. Os *linkers* têm também outras funções, como a criação de bibliotecas. (E-102)

Linking – ligação, interconexão.

Parte de um subprograma que interage com um programa principal. (V-706)

Linking cluster – agrupamento de interconexão.

Interconexão dentro de um agrupamento de unidades ou dispositivos similares. (B-46)

Linking process – processo de interligamento. (V-110)

Linpack

Rotina de *benchmark* que resolve 100 equações simultâneas em um teste das velocidades da CPU, das operações com ponto flutuante e do acesso à memória. (B-94)

Linux

Linux é um sistema operacional de computador pessoal livre baseado no sistema operacional UNIX, que foi desenvolvido pelo finlandês Linus Torvalds. Tem quase tudo da funcionalidade do UNIX, mas não tem nenhum suporte oficial. O código e o suporte vêm dos usuários e dos responsáveis pelo desenvolvimento do sistema operacional. (W-13)

Liquid Crystal Display (LCD) – Display (Mostrador) de Cristal Líquido.

Mostrador ou vídeo, que consiste basicamente de duas lâminas de vidro com cristal líquido no meio. Em algumas aplicações, pode-se usar luz para modificar o brilho e a cor, possibilitando mostradores (*displays*) coloridos. (V-346).

LISP – linguagem LISP.

(1) Linguagem de programação utilizada para processamento de listas. (T-489)

(2) Uma linguagem de programação de alto nível, usada frequentemente em pesquisas de inteligência artificial, que não faz qualquer distinção entre o programa e os dados. (E-78)

LISP-D – LISP-D.

Linguagem derivada da LISP. (T-500)

List – lista; listar.

(1) Imprimir todos os itens relevantes dos dados de entrada.

(2) Um conjunto ordenado de itens.

(3) Uma coleção de células.

(4) Comando que fornece a listagem ordenada de um programa inteiro na tela do micro. Pode admitir um número após a palavra *list*, indicativo a partir de que linha o programa deverá ser listado. (V-91)

List box – *caixa de escolha*. (G-555)

List file – *arquivo de relatório de saída*. (G-565)

List of parameters – *lista de parâmetros*.

Lista de parâmetros passados a uma função. (J-509)

List processing – *processamento de lista*.

É uma linguagem designada para o processamento de dados não-numéricos, isto é, símbolos, tais como caracteres e palavras. É bastante usada em programas voltados à inteligência artificial. (H-143)

List processing conditions – *condições de processamento de lista*.

É semelhante a um *job-card*, em que há uma especificação das características de processamento do sistema. (D-194)

LISTSERV

Representa “*List Serv*” (servidor de listas). Um programa que permite que o usuário seja assinante de uma lista de correspondência que distribui *e-mails* (correio eletrônico) sobre um determinado assunto para os seus membros automaticamente, sem a necessidade de intervenção humana. Os nomes das listas de correspondência mantidas por Listserv normalmente terminam com -l (letra ele). LISTSERV® é uma marca registrada da L-Soft International, Inc. Originou-se em 1986 para listas de debate da BITNET, mas, em seguida foi adaptado para o UNIX, Microsoft Windows e Windows 95, tornando-se comum na Internet. (W-97)

Listing – *listagem*.

Uma impressão, normalmente preparada por um tradutor de linguagem (montador, “assemblador”, compilador), que lista as declarações em linguagem-fonte, bem como todo conteúdo de um programa. (T-106)

Listing file – *arquivo de relatório de saída*.

Arquivo que contém as informações que deverão sair do computador, geralmente de forma impressa. (V-318)

LIT (Load Inicial Table) – *Tabela Inicial de Carga*. (V-758)

Literal – *literal*.

(1) Um símbolo ou quantidade no programa-fonte representando um dado, ou seja, uma referência para um dado. (T-156)

(2) Diversos valores que uma variável pode assumir em COBOL. (D-520)

Liveware – *dotação humana*.

Suporte humano; pessoal envolvido nas operações que um sistema de computação deve realizar. (H-206)

LMI (Local Management Interface) – *Interface de Gerenciamento Local*.

Interconexão, mesclagem de mensagens ou grupo de informações locais. (B-39)

Load – *carga; carregar*.

(1) Colocar dados em um registrador ou numa memória qualquer.

(2) Colocar um disco magnético na unidade de disco ou colocar cartões no escaninho de leitura.

(3) Comando que copia um programa de um meio de armazenamento auxiliar para a memória do microcomputador. Existem versões que permitem identificar um determinado programa a ser copiado por meio da colocação de suas identificações após o comando *LOAD*. (V-203)

Load balancing – *balanceamento de carga*.

Rede estendida do ACF/TCAM. Técnica para balancear o fluxo de mensagens entre um par de nós principais. (R-393)

Load card – *cartão de leitura*. (D-223)

LOAD instruction – *instrução de carregar*.

Instrução em Assembler, que faz com que um determinado registrador seja incrementado ou decrementado. (V-533)

Load module – *módulo de carga*.

É um programa pronto para ser carregado e executado. (F-102)

Load operation – *operação de carga*. (F-110)

Load program – *programa de carga*.

Uma rotina que pode existir permanentemente armazenada na memória, para permitir o carregamento de programas operativos ou de utilização a partir de um meio externo de entrada. No caso dessa rotina ser destruída, ela pode ser facilmente carregada na memória para desempenhar a sua função normal. (G-253)

Load Real Address (LRA) – *Endereço Real de Carga*.

Mecanismo do sistema operacional que possibilita o armazenamento em partes contínuas de memória RAM. (V-531)

Load-sharing – *compartilhamento de carga*.

Dois computadores, que normalmente formam um par duplexado, podem compartilhar da carga do sistema durante períodos de pico. Durante períodos de não-pico um dos dois computadores pode manusear toda a carga, ficando outro na reserva. (E-193)

Load/Eject – *Carregar/Ejetar*.

Botão de impressora que carrega o papel quando está recolhido e ejeta-o quando está carregado. (O-98)

Loadable – *carregável*.

Programa que pode ser transferido para a memória. (T-227)

Loaded into – *carregado em*. (G-561)

Loaded module – *módulo de carga ou carregado*.

(1) O módulo de carga é um programa pronto para ser carregado e executado.

(2) A saída do *Linkage Editor*. Um programa de formato permissível à carga na memória principal e imediata execução. (E-325)

Loader – *carregador, programa carregador*.

(1) Programa que faz a carga de um programa (transferência da memória secundária para a principal). (V-706)

(2) Rotina ou programa de computador que introduz (carrega) dados diretamente na memória principal, geralmente usado para carregar a parte inicial do sistema operacional. (E-133)

Loading – *carga, carregamento*.

Tendência acionada a uma unidade de transmissão com a finalidade de minimizar a distorção da amplitude. (I-307)

Loading scheme – *esquema de carregamento*.

Esquema de carregamento ou de ação de transferência de um arquivo ou programa do disco para a memória. (J-349)

Loadtime dynamic linking – *ligação dinâmica em tempo de carga*.

É o estabelecimento de uma ligação entre um processo e uma biblioteca de elo dinâmico quando o

processo é o primeiro a ser carregado dentro da memória. A ocorrência deste *linkage* num tempo de carga é controlada por informações no programa principal de arquivo. (N-98)

Loan – *empréstimo*. (H-743)

Lobe

Relativo à conexão de uma estação em uma rede de topologia em anel *Token Ring* ou FDDI. Ponto de inserção de algum dispositivo no anel da rede. (U-229)

Local – *local*.

(1) Pertinente ao que é definido e usado em uma só subdivisão de um programa de computador.

Contrasta com: *Remote*.

(2) Em DPPX, um endereço relativo da origem de um espaço embutido. (V-232)

Local Area Network (LAN) – *Rede (de Área) Local*.

Rede de comunicação que abrange (enlaça várias estações na mesma área local. Geralmente esse tipo de rede proporciona comunicação de dados a grande velocidade (de 100 K bps a 100 M bps) aos computadores a ela diretamente conectados. São utilizadas portas para conectar redes locais entre si e também a outras mais distantes. As redes locais, devido à distância limitada e implementação homogênea, têm baixas taxas de erro. Utilizam protocolos simplificados de comunicação de dados. (V-70)

Local bus – *barramento local*.

Canal com, geralmente, mais de 16 bits, que funciona como um processador auxiliar, agilizando o processamento de informações. (V-499)

Local control – *controle local*.

Controle de informações e procedimentos de uma rede de computação. (G-286)

Local dataset – *“dataset” (conjunto de dados) local*.

Unidade de armazenamento e recuperação de dados do sistema operacional formada por um grupo de dados dispostos em uma ou várias formas preestabelecidas e descrita pela informação de controle à qual o sistema tem acesso. (B-126)

Local echo – *eco local*.

Sinônimo de *half-duplex*. (G-581)

Local identifier – *identificador local*.

Variável ou rótulo que pode ser acessado por algumas rotinas em algumas partes do programa. (K-68)

Local library – *biblioteca local*.

Biblioteca reconhecida apenas num determinado programa ou função. (J-534)

Local loop – *laço local*.

Canal que conecta o equipamento do cliente ou assinante com o equipamento de terminação de linha atuado na central telefônica da qual depende o assinante. (B-38)

Local network – *rede local*.

Sistema de comunicação que permite ligar entre si computadores ou outras entidades do processamento de dados num domínio geográfico limitado. (F-224)

Local printer – *impressora local*.

Impressora ligada diretamente ao terminal usado. (U-600)

Local processor – *processador local*.

Num complexo de processadores sob o JES 3, é um processador que executa serviços (*jobs*) de usuários e que pode assumir as funções globais (gerais) no caso de falha (defeito) no processador global (geral). (H-333)

Local site

Local de assentamento de um nó da rede. (B-3)

Local system – *sistema local*.

O sistema de computadores em que o usuário está trabalhando. Na rede de sistema há, em contraposição, o sistema remoto, com o qual o computador local pode se comunicar. (W-18)

Local user – *usuário local*. (B-127)**Locality of reference** – *localidade de referência*.

A observação de que referências para memória tendem a se acumular. Localidade temporal refere-se à observação de um dado particular ou instrução que, uma vez chamados, serão freqüentemente chamados novamente num curto espaço de tempo. Localidade de espaço refere-se à observação de que uma vez que uma localização particular é chamada, uma localização próxima será freqüentemente chamada num curto espaço de tempo. (W-169)

Localize – *localizar*.

Localizar um dado ou arquivo. (T-263)

LocalTalk

Um implemento básico barato do protocolo de redes AppleTalk que se constitui de conectores e cabos físicos produzidos pela Apple Computer. (V-191)

LocalTalk Transfer

Transferência com os conectores e cabos fabricados pela Apple Computer para uso em redes AppleTalk. (C-6)

LOCALTIME (LOCAL TIME) – *“hora local”*.

Comando em C que armazena a data e a hora do sistema em uma estrutura. (Q-53)

Locate – *localizar*.

(1) Encontrar uma determinada informação em um arquivo magnético. (D-322)

(2) Comando usado no dBASE para posicionar o registro que satisfaça uma condição. (V-612)

Located – *localizado*. (D-847)**Location** – *local, posição, localização*.

Posição na memória identificada por um endereço, na qual pode ser armazenada uma ou mais palavras ou caracteres. (V-270)

Lock – *bloqueio, fechamento, travamento*.

Um mecanismo de serialização por meio do qual um recurso específico fica restrito ao uso do detentor do bloqueio. (T-178)

Lock DBspace

Bloquear espaço no banco de dados. (D-882)

Lock object – *objeto bloqueado*.

Programa-fonte que passou por uma *link-edição* mas, por algum tipo de erro de programação, não foi possível transformá-lo em programa-objeto. (V-340)

Lock variable – *variável bloqueada*. (D-237)**Lock-up** – *travar; travamento*.

Condição na qual o processamento parece estar suspenso, e na qual o programa que controla o sistema não aceita nenhuma forma de entrada. (U-601)

Locked – *travado, bloqueado*.

Nos sistemas dotados de memória virtual, denominação dada à página que não pode ser transferida para a memória externa de páginas, permanecendo fixa na memória real. (V-58)

Locking – *bloqueio*.

Relativo aos caracteres de extensão do código que mudam a forma de interpretação de um número não especificado de caracteres seguintes. (R-387)

Lockout – *bloqueio*.

Em armazenamento magnético, é um sinal de bloqueio usado, geralmente, para garantir que apenas um programa possa utilizar esse recurso. (E-46)

Lockware

Uma classe de programas comerciais ou *shareware* que o usuário pode transferir (*download*) para o seu computador, mas não pode utilizar até que compre uma “chave”, freqüentemente uma senha ou código, que abra o software e permita a sua execução. (W-67)

Log (logarithm) – *logaritmo*.

Abreviatura matemática para logaritmo. Função em C e Pascal que retorna o logaritmo na base dez de um número qualquer, maior que zero. (Q-30)

Log – *registro*.

Um arquivo contendo todos os dados pertinentes a uma rodada na máquina (corrida de um programa na máquina). O *log* possui a identificação da rodada, arquivo de alterações por meio de classes, identificação de discos de entrada e de saída, identificação das paradas e decisões tomadas na ocorrência das mesmas. (V-169)

Log file – *arquivo de eventos*. (D-777)**Log off** – *saída (encerramento) de sessão*.

Procedimento mediante o qual um usuário encerra uma conexão a um sistema de computador ou dispositivo periférico (sessão). (V-329)

Log on – *entrada (acesso) em sessão*. (D-839)

Procedimento mediante o qual um usuário estabelece uma conexão ou permite o acesso a um sistema de computador ou dispositivo periférico.

Log out – *o mesmo que “logout”*.

(Ver: Logout). (D-579)

Log program – *programa log*.

Um programa de arquivo contendo todos os dados pertinentes a uma rodada de máquina (corrida de um programa na máquina). O *log* possui a identificação da rodada, arquivo de alterações por meio de classes, identificação de fitas de entrada e de saída, identificação das paradas e decisões tomadas na ocorrência das mesmas. (A-10)

Log report – *relatório de eventos*.

Relatório de anotações, recados, chamadas. (D-781)

Log-in – *entrada no sistema*.

O mesmo que *login*. (Ver: Login). (V-662)

Logged-in – *logged-in*.

Situação de usuários quando ligados a uma rede. (T-234)

Logged-on users – *usuários conectados*.

Lista de usuários que estão utilizando a rede ao mesmo tempo. (V-554)

Logging

(1) O mesmo que *logon*.

(2) Entrada em comunicação, início de comunicação. Procedimento pelo qual um usuário inicia uma sessão de comunicação de terminal.

(3) Inscrever-se. Ato pelo qual o usuário de um terminal se inscreve na lista de usuários válidos ou autorizados de um sistema.

(4) Identificar-se. Ato de apresentação ou auto-identificação, pelo qual o usuário se faz reconhecer pelo sistema que está autorizado a utilizar. (E-150)

Logic – *lógica*.

(1) O computador científico com critério ou princípio formal de raciocínio e pensamento.

(2) O esquema sistemático que define as interações de sinais no equipamento automático de processamento de dados.

(2) Os princípios básicos de aplicação da tabela da verdade e interconexão entre elementos lógicos necessários à computação aritmética em um sistema de processamento automático de dados. (V-291)

Logic design – *projeto lógico*.

Um projeto funcional que usa métodos formais para sua descrição, como a simbologia lógica. (V-09)

Logic diagram – *diagrama lógico*.

Um diagrama que representa os elementos lógicos de um sistema e suas interconexões. (E-432)

Logic isolation – *isolamento lógico*.

Consiste em isolar os sinais digitais uns dos outros. (P-176)

Logic relationship – *relação lógica*.

Um termo lógico no qual duas expressões são separadas por um operador relacional. (J-407)

Logic unit – *unidade lógica.*

A parte do computador que realiza operações lógicas e as operações relacionadas. (T-130)

Logical – *lógico.*

- (1) Que compreende o emprego da lógica.
- (2) Conceitual ou virtual, ou que compreende entidades conceituais, em oposição a físico ou real. (V-92)

Logical and – *e lógico.*

Operador lógico que indica a operação booleana de interseção. (E-135)

Logical controller – *controlador lógico.*

Circuito que faz controle do processo a partir de considerações lógicas. (V-698)

Logical data – *dados lógicos.*

Dados alfabéticos ou numéricos, sem sinal algébrico. (J-8)

Logical drive – *unidade lógica.*

O mesmo que *logical device* (dispositivo lógico). Um dispositivo criado ou utilizado de forma apenas lógica por um sistema de software, independentemente de sua relação física com o sistema. (E-25)

Logical environment – *meio lógico.* (G-606)

Logical error – *erro lógico.* (G-599)

Logical expression – *expressão lógica.*

- (1) Uma expressão que contém operadores e operandos lógicos, que pode ser reduzida a um só valor: verdadeiro ou falso.
- (2) Em programação Assembler, uma expressão condicional que é a combinação de termos lógicos, operadores lógicos e parênteses. (E-336)

Logical field – *campo lógico.*

Campo que contém dois indicadores lógicos: verdadeiro ou falso. (D-461)

Logical file system – *sistema lógico de arquivos.*

Organização feita pela ISO para facilitar a interação com o usuário. (U-398)

Logical instruction – *instrução lógica.*

Instrução lógica, que executa uma operação lógica. (U-351)

Logical memory – *memória lógica.* (J-440)

Logical message – *mensagem lógica.*

Uma mensagem definida para usuário, consistindo

de uma ou mais unidades de dados relacionados numa transmissão, terminando com um código de fim de mensagem. (S-283)

Logical name – *nome lógico.*

Cadeia de caracteres usada para substituir o nome de arquivos e dispositivos, que não sejam seus próprios nomes. (S-83)

Logical name table – *tabela de nomes lógicos.*

Uma tabela que contém os nomes lógicos e seus nomes equivalentes para um processo particular, um grupo particular ou pelo sistema. (S-81)

Logical operation – *operação lógica.*

Operação de cálculo para auxílio nos comandos das UCMs. (R-197)

Logical operator – *operador lógico, operador booleano.*

- (1) Em programação, operador que indica a relação entre as duas partes de uma expressão lógica.
- (2) Símbolo matemático que representa um processo a ser realizado com um operando associado.
- (3) Na programação com linguagem Assembler, operador ou grupo de dois operadores, que pode ser utilizado numa expressão lógica para indicar a ação a ser realizada com os termos da expressão. Os operadores lógicos são: E (AND), OU (OR), NÃO (NOT) e, em algumas linguagens de programação, a implicação e a equivalência.
- (4) Palavra COBOL que define as conexões lógicas existentes entre os operadores de relação.
- (5) Qualquer dos três operandos NOT, AND e OR (FORTRAN).
- (6) Denominação dada aos operadores de séries de bits (NÃO:NOT), (E:AND) e (OU: OR) (PL/I).
- (7) O mesmo que operador. (V-133)

Logical or – *ou lógico.*

Operador lógico que indica a operação booleana de disjunção. (E-135)

Logical output record – *registro lógico de saída.* (F-122)

Logical position – *posição lógica.* (I-360)

Logical record – *registro lógico.*

- (1) Um conjunto de itens independentes do seu meio físico; partes de um mesmo registro lógico podem ser alocadas em diferentes registros físicos. (F-101)
- (2) Registro ou dados referentes à lógica de um programa. (T-640)

Logical relationship – *relação lógica.*

Esquema lógico no qual duas expressões são separadas por um operador relacional. (E-486)

Logical structure – *estrutura lógica.*

O inter-relacionamento entre dados numa base de dados, conforme estabelecido e entendido por seus usuários. (E-338)

Logical unit – *unidade lógica.*

Em SNA, um *port* (porta) através do qual um usuário final acessa a rede SNA (ver esta sigla) para comunicar-se com outro usuário final, podendo acessar ainda as funções que estão disponíveis e lhe são fornecidas pelos pontos de controle de serviço do sistema (SSCP) (ver esta sigla). (S-284)

Logical units of work – *unidades lógicas de trabalho.* (D-875)

Logical value – *valor lógico.*

Qualquer dos dois valores “verdadeiro” ou “falso” que indicar um valor “verdade”. Ainda que só um bit seja a estrutura mais clara de armazenamento utilizado na informática que possa ser aplicada a dados lógicos, utiliza-se na prática, com frequência, maiores unidades de armazenamento, tais como byte ou mesmo uma palavra. (E-312)

Logical way – *caminho lógico.* (O-6)

Logical-field – *campo lógico.* (D-461)

Login – *entrada no sistema (identificação).*

Processo pelo qual um usuário se identifica ante o sistema por intermédio de senhas, as quais possibilitam acesso aos arquivos e aos demais recursos. Esse método é muito utilizado em sistemas com muitos usuários. (R-145)

Login script – *roteiro de início de sessão.*

Relatório de informações, contendo a lista dos usuários que entraram na rede em determinado período. (V-544)

Logistics – *logística, aritmética aplicada.* (M-8)

Logitech

Indústria de eletrônica. (T-703)

Logo

Uma linguagem de programação de alto nível considerada uma auxiliar educacional, fácil de ser aprendida por crianças. Foi desenvolvida pelo Instituto de Tecnologia de Massachusetts (MIT). (V-142)

Logo-creation tool – *ferramenta para a criação de Logo.* (H-628)

Logoff – *encerramento de comunicação.*

Procedimento pelo qual um usuário finaliza uma sessão num terminal. (Ver: Log off) (F-164)

Logoff procedure – *procedimento de encerramento de comunicação.*

Quebra na interface usuário x máquina. (I-357)

Logon – *entrada em sessão.*

Apresentação pela qual um usuário se faz reconhecer e aceitar pelo sistema que está autorizado a usar. (Ver: Log on). (V-325)

Logon procedure – *procedimento de entrada em sessão.*

(1) Técnica usada para construir uma comunicação entre o usuário e computador central para processos de teleprocessamento. (J-456)

(2) Ativação da interface usuário x máquina. (I-357)

Logos – *logotipo.*

Marca de determinado produto. (T-266)

Logout – *desconexão.*

Término de comunicação entre o usuário e o sistema, encerrando assim sua sessão dentro da máquina. (S-554)

Long – *longo.*

(1) Modificador de tipo de dados. (D-497)

(2) Tamanho da variável ou da linha. (R-335)

Long distance access – *acesso a longa distância.* (D-800)

Long double

Modificador de tipo que indica que os dados terão dupla precisão e mais espaço de memória. (D-500)

Long term – *termo longo.*

Termo de comprimento acima do máximo permitido. (G-465)

Longer instruction – *instrução mais longa.*

É toda instrução que pode ser representada por dois ou mais *bytes*. (N-142)

Long filename – *nome de arquivo longo.* (V-669)

Longint

Tipo de variável inteira com várias casas. (I-469)

Longitudinal Redundancy Check (LRC) character – *caractere de verificação de redundância longitudinal*.

Numa fita (armazenamento) magnética em que cada um dos caracteres é representado numa fila lateral (coluna vertical) de bits; é o caractere empregado para verificar a paridade de cada uma das pistas, em sentido longitudinal. Geralmente esse caractere é o último registrado em cada bloco; em alguns sistemas de registro magnético, é usado para restaurar o estado do registro inicial. Conhecido como caractere LRC. (E-221)

LONGJMP (LONG JuMP)

Comando em C utilizado para transferência de controle em programas. (Q-32)

Look back – *olhar para trás*.

Termo utilizado para analisar o progresso de uma empresa. (A-58)

Look up – *consulta, pesquisa, busca*.

Técnica que permite a identificação de um elemento de uma tabela por meio de uma chave adequada. É muito utilizada em programação e entre elementos que podem ser relacionados entre si. Obter de uma tabela o valor de uma função em relação a um argumento. (H-463)

Lookup – *pesquisa*.

Função encontrada nas planilhas para procura de informação desejada. (U-318)

Lookup table – *tabela de consulta, tabela de pesquisa*.

Espécie de tabela que visa ajudar seus usuários. Por exemplo, facilitando os cálculos no Imposto de Renda. (K-1)

Loop – *laço, reversão*.

(1) Uma série de instruções repetidas em que a última delas, geralmente, sofre alterações em cada passagem, tendo o seu valor alterado até que atinja uma condição preestabelecida para o término do laço.

(2) Um circuito de comunicação entre dois subscritos privados ou entre um subscrito em um centro de chaves.

(3) Um grupo de instruções que, durante a execução de um programa, poderá ser repetido várias vezes com modificações, quer nos dados, quer nas próprias instruções. (V-232)

Loop instruction – *instrução de laço*. (R-339)

Loop test – *teste de laço fechado*.

Teste usado para localizar uma falha ou defeito no isolamento de um condutor, no caso em que se possa fazer com que esse condutor faça parte de um laço ou circuito fechado. (H-190)

Loopback – *laço de retorno*.

Condição de teste por meio de laço. (S-187)

Loopback device – *dispositivo de retorno de laço*.

Dispositivo destinado a prover retorno em caso de ocorrência de *loop*. (T-671)

Loopback test – *teste de laço*.

Prova de linha em que se realizou um laço em um de seus extremos, de maneira que os sinais são enviados depois de haverem percorrido toda a linha. Esta prova é feita com fins de medição da linha. (J-224)

Looping – *laço, reversão*. (H-622)

Looping mechanism – *mecanismo de laço*.

Estrutura que obriga a repetição do programa ou parte dele. (K-33)

Looping module – *módulo de laços*. (I-360)

Looping sequence – *seqüência de laços*. (I-358)

Loops of processing – *laços de processamento*. (I-360)

Lossless – *sem perdas*.

Compressão de imagens que mantém todas as características originais da imagem, após a descompressão. (B-215)

Lossless compression – *compactação sem perdas*.

Operação de compressão ou descompressão de dados onde nenhuma informação é perdida. (R-132)

Lossy compression – *compactação com perdas*.

Compactação de programa ou arquivos onde ocorre perda de informações contidas em seus núcleos. (J-430)

Lost – *perdido*.

Dizemos que um arquivo está perdido quando o eliminamos e esse arquivo não tem como ser recuperado. (S-4)

Lost-file – *arquivo perdido*. (H-557)

Lotus

Indústria de software especializada em planilhas de cálculo. (T-489)

Lotus 1-2-3

Programa destinado à construção de planilhas eletrônicas. Combina este recurso com a capacidade de gerar gráficos e o gerenciamento de dados. É uma ferramenta bastante simples e um auxiliar eficiente no uso de microcomputadores. (V-184)

Lotus Notes

Conjunto de programas aplicativos da Lotus Development Corporation, agora de propriedade da IBM Corporation, que permite às organizações compartilhar documentos, bancos de dados, e trocar mensagens de correio eletrônico. Um servidor de rede, o Domino, foi incorporado ao Lotus Notes em 1996 para que os usuários deste possam construir *intranets* na Internet. (W-4)

Loud crunching

Ruído alto semelhante a uma trituração ou esmagamento vindo do *hard drive*. (H-669)

Loudspeaker output – saída de alto-falante. (J-491)

Saída de som por alto-falantes.

Low – baixo.

(Ver: Low level). (A-2)

Low battery time – tempo de bateria baixo.

Termo que indica que a carga da bateria está acabando. (T-422)

Low level – baixo nível.

Pode ser usado para denominar linguagens. As linguagens assim denominadas são aquelas que se aproximam de linguagem de máquina. (A-8)

Low level feature – característica de baixo nível. (D-478)

Low maintenance – baixa manutenção. (A-11)

Low order – baixa ordem.

Relativo a bits que apontam para a posição inicial na memória, de onde será lido um programa. (U-352)

Low power laser – laser de baixa radiação. (I-364)

Low radiation – baixa radiação. (J-581)

Low resolution – baixa resolução.

Relativo a uma tela ou imagem, em vídeos e impressoras, que trabalham por varredura, onde textos e gráficos têm pouca nitidez. (U-80)

Low speed – baixa velocidade.

A transmissão de dados em velocidade de até 600 bps. (E-346)

Low voltage – baixa voltagem.

Tensão com que trabalham certos aparelhos. (J-674)

Low-bit code – código de bit inferior.

Bit menos significativo de um conjunto de 8 bits. (T-375)

Low-cost – baixo custo. (A-41)

Low-level Assembly language – linguagem Assembly de baixo nível.

Baixo nível quer dizer estar mais próximo da linguagem de máquina, a linguagem do computador. (V-579)

Low-level format – formatação em baixo nível. (R-151)

Low-level language – linguagem de baixo nível.

(1) Linguagem na qual cada instrução de programação (codificada) corresponde a um número pequeno de instruções em linguagem equivalente. Na linguagem de mais baixo nível, cada instrução em linguagem-fonte corresponde a uma só equivalente em linguagem de máquina.

(2) Linguagem de programação em que cada instrução corresponde a uma instrução em código (linguagem) de máquina (de computador).

(3) Variedade de linguagem de programação, na qual o controle e a estrutura dos dados refletem diretamente a arquitetura básica da máquina. (V-232)

Low-order bit – bit de ordem inferior.

Posição de um bit num conjunto de bits na memória, que representa o menor valor numérico em notação binária. (S-273)

Low-order byte address – endereço de byte de ordem inferior.

Byte de mais baixa ordem dentro de um endereço. (U-352)

Low-power circuit – circuito de baixa voltagem.

Tipo de circuito desenvolvido para aparelhos portáteis por duas características básicas: baixo consumo e pequena emissão de calor. (C-35)

Low-profile – baixo perfil. (I-248)

Low-radiation monitor – *monitor de baixa radiação.*

Sistema aperfeiçoado de apresentação de imagens na tela do computador, objetivando emitir pouca quantidade de radiação e reduzir o efeito prejudicial à vista. (O-C16)

Low-resistance floating ground circuit – *circuito de baixa resistência de base flutuante.*

Circuito integrado de última geração, que é percorrido por baixa resistência, não causando assim superaquecimento no circuito. (V-559)

Low-value – *baixo valor.*

(1) Dado de valor abaixo do limite mínimo. (T-661)

(2) Constante figurativa da linguagem COBOL que representa o menor valor que um dado pode assumir. (D-526)

Lower case – *letra minúscula.* (D-849)

(Ver: Lower case letter). (V-669)

Lower case letter – *letra minúscula.*

Caractere digitado com a tecla *Capslock* desligada. (M-131)

Lower edge – *borda (limite) inferior.*

Borda (limite) de mais baixa ordem de uma janela (G-567)

Lower number – *número menor.*

Condição lógica utilizada na comparação de números; se o número comparado for menor, o computador retornará 1, caso contrário 0. (V-331)

Lower right corner – *canto inferior direito.* (D-839)

Lower-level – *nível inferior.*

Parte de linguagem de programação, na qual o controle e a estrutura de dados refletem a arquitetura da máquina. (D-611)

Lower-priority – *prioridade menor.* (J-438)

Lowest level – *o nível mais baixo.* (J-432)

Loyalty user – *usuário constante.*

Usuário que utiliza muito o computador. (T-313)

lpi (lines per inch) – *linhas por polegada.*

Numa impressora, a medida do número vertical de linhas por polegadas de formulários. (M-57)

LPT

Dispositivo de saída paralela no sistema MS-DOS,

em que é possível conectar impressoras paralelas. (J-567)

LRU (Least Recently Used)

Regra de substituição. Aplica-se em memória virtual na substituição das páginas dos programas. (T-226)

LS

Comando UNIX utilizado para listar arquivos e diretórios. (W-35)

LSI (Large-Scale Integration) – *Integração em Grande Escala.*

Tecnologia de circuitos integrados que permite a colocação de até 100 mil transistores em um chip. (V-692)

LSI CPU – *CPU em grande escala de integração.*

Tecnologia que incorpora, em uma pequena pastilha de silício, uma complexa CPU. (V-695)

LSI semi conductor – *semicondutor em grande escala de integração.*

Tecnologia de construção, na qual os componentes eletrônicos básicos (transistores e diodos) são microgravados aos milhares em diminutas pastilhas de silício. (V-692)

LSL (Link Support Layer) – *camada de ligação de suporte.*

Interface entre o MLID e uma lista de vários outros protocolos. (B-204)

LTP1

Nome lógico para impressora, reservado pelo sistema operacional MS-DOS para até três portas paralelas de impressão identificadas como LTP1, LTP2 e LTP3. (U-600)

LTR – *deslocamento de letras.* (D-412)

Lukewarm – *indiferente.* (A-31)

Lure – *chamar, atrair.* (T-398)

Lurk – *esconder-se, ficar oculto, reconhecer o terreno.*

Em terminologia de Internet, passar o tempo assistindo um grupo de discussão (*newsgroup*) UseNet ou lendo uma lista de debate, sem postar nenhuma mensagem. (W-67)

LValue (Left Value) – *valor à esquerda.*

Quantidade definida como ou para uma constante, variável, um parâmetro ou símbolo que fica à esquerda de uma atribuição ou comparação. (O-64)

LView – *visualizador de dados*.

Permite a visualização do usuário sobre os dados.

(E-497)

LZ/LZW (Lempel-Ziv/Lempel-Ziv-Welch)

Método de compressão de dados desenvolvido por Abraham Lempel, Jacob Ziv e Terry Welch.

(R-133)

Lycos

Serviço pioneiro de pesquisa na World Wide Web. É um enorme banco de dados que funciona como uma lista de endereços interativa, na qual o usuário digita uma ou mais palavras-chave e um programa

faz uma busca automática de todos os *sites* em cujos nomes ou descrições ocorram as palavras procuradas. O nome Lycos deriva de uma agitada aranha noturna, provavelmente porque este mecanismo de pesquisa utiliza uma rotina de pesquisa automática denominada *spider* (aranha). Seu endereço é: <http://www.lycos.com>. **(W-1)**

LYNX

Um programa navegador da Web (*Web browser*) para computadores UNIX, que foi criado por Lou Montoulli, da Kansas University. O LYNX foi projetado para textos de página inteira, não sendo capaz de exibir imagens em linha. **(W-80)**

**Mac**

Forma abreviada para Macintosh. (W-1)

MAC

Projeto realizado no MIT (*Massachusetts Institute of Technology*) para produzir o primeiro sistema prático de multi-acesso. O nome MAC é um anacronismo de *Machine-Aided Cognition* (conhecimento auxiliado por máquina), o que expressa o emprego objetivo do projeto, e de *Multiple Access Computer* (computador de múltiplo acesso), o que descreve sua ferramenta mais importante. (V-184)

MAC (Media Access Control) – *Controle de Acesso de Mídia.*

Um conjunto de padrões desenvolvidos pelo IEEE (*Institute of Electrical and Electronics Engineers*) para definir métodos de acesso e controle em redes locais (LANs). (C-9)

MAC address – endereço MAC.

Endereço de baixo nível atribuído a um dispositivo numa ethernet, que é traduzido para endereço IP via ARP. A cada NIC (*Network Interface Card*) é atribuído um endereço exclusivo na fábrica. (W-40)

MacOS (Macintosh Operating System) – *Sistema Operacional Macintosh.* (W-17)

MacTCP

Utilitário para Macintosh incluído no System 7.5, que foi desenvolvido pela Apple Computer. Oferece os recursos TCP/IP necessários para a conexão de computadores Macintosh à Internet. (W-129)

Machine – *máquina.*

Um equipamento que lê dados de um meio de armazenamento externo, tais como cartões, fitas, disquetes etc. E produz automaticamente registros de armazenamento ou tabulações, normalmente de forma contínua. (S-134)

Machine address – *endereço de máquina.*

O mesmo que *absolute address*. (E-216)



Machine arithmetic – *aritmética de máquina.* (D-280)

Machine check interrupt – *interrupção para verificação de máquina.*

Nos computadores IBM System/370, interrupção que ocorre quando o circuito de autoverificação do computador detecta uma falha de hardware. (K-198)

Machine code – *código de máquina.*

- (1) Um sistema de combinações de dígitos utilizado para um dado computador.
- (2) Um repertório de instruções.
- (3) Um código de máquina para um computador específico. (V-103)

Machine cycle – *ciclo de máquina.*

Intervalo específico de tempo que o computador consome ao efetuar uma dada quantidade de operações. (V-516)

Machine group – *grupo de máquinas.* (D-203)

Machine instruction – *instrução de máquina.*

- (1) Instrução que uma máquina é capaz de reconhecer e executar.
- (2) Na programação com linguagem Assembler, declaração em linguagem simbólica de máquina que o montador traduz para instruções em linguagem de máquina.
- (3) Declaração em linguagem Assembler (ou equivalente funcional em linguagem de máquina) que instrui e controla o sistema de cálculo para que execute uma operação específica, como somar, diminuir, comparar etc. (E-212)

Machine intelligence – *inteligência de máquina.* (E-277)

Machine language – *linguagem de máquina.*

- (1) Linguagem diretamente utilizada pela máquina.
- (2) Linguagem numérica que consiste num conjunto de instruções aritméticas e de outro tipo que o sistema de cálculo pode executar diretamente.
- (3) Linguagem que serve para escrever instruções

que podem ser executadas por um compilador.
(4) Informações ou dados em código que o computador ou as unidades periféricas podem ler, utilizar ou escrever diretamente, sem a necessidade de processamento adicional.

Equivalente a: linguagem orientada para máquina (*machine-oriented language*).

Relacionado com: linguagem-objeto (*object language*). (V-103)

Machine language instruction – *instrução de linguagem de máquina*. (D-211,345,576)

Machine language program – *programa em linguagem de máquina*. (U-585)

Machine level – *nível de máquina*. (E-292)

Machine performance – *desempenho da máquina*.

Determinação da desenvoltura da máquina no processo de transferência de dados e operações de entrada e saída por meio de parâmetros determinados. (V-563)

Machine process – *processo de máquina*. (E-298)

Machine readable – *transmissão de dados*.

Transmissão de dados de um computador para outro. (T-617)

Machine stood idle – *“parada ociosa” de uma máquina*.

Máquina que não está sendo usada, mas está pronta para ser usada. (J-351)

Machine structure – *estrutura da máquina*.

Estrutura interna da máquina. O mesmo que arquitetura. (U-352)

Machine time clock – *clock do tempo da máquina*.
Tempo que um ciclo do *clock* demora. (J-92)

Machine tool – *ferramenta de máquina*. (E-305)

Machine word – *palavra de máquina*.

Uma unidade de informação contendo um número padrão de caracteres, manuseada pela máquina a cada transferência. Ex.: uma máquina pode trabalhar regularmente com números ou instruções em unidades de 36 dígitos binários; isto é então uma palavra de máquina. (V-232)

Machine-check interrupt – *interrupção para verificação da máquina*. (U-360)

Machine's storage – *memória da máquina*. (I-412)

Macintosh

Linha de computadores pessoais lançada em 1984 pela Apple Computer. Foi o primeiro computador a introduzir a interface gráfica (GUI) da Xerox Corp. Também introduziu o conceito *Plug and Play*, o suporte interno SCSI e recursos internos de rede local. Os Macs antigos baseavam-se na série de microprocessadores Motorola 680x0.

MacPaint

Primeiro programa de desenho livre criado para o Macintosh original. (H-666)

Macro – *macro*.

Uma instrução no programa do usuário que gera uma direção (orientação) capaz de realizar uma tarefa repetitiva, geralmente para as funções de entrada/saída. O programa é formado por toques de teclas automatizados e por uma linguagem de comandos que são acionados para realizar esa tarefa. (V-112)

Macro application – *aplicação de macro*. (J-496)

Macro cell – *O mesmo que macrocell*.

(Ver: Macrocell). (O-D2)

Macro definition – *definição de macro*.

Descrição (em um programa ou para o sistema operacional) da estrutura, função e instruções que constituem uma operação macro. (J-349)

Macro facilities – *recursos de macro*.

Recursos, equipamentos ou construções de macro que tornam fácil fazer alguma coisa. (J-350)

Macro language – *linguagem de macro*.

Conjunto de códigos entendidos pelo computador. (V-671)

Macro level – *nível de macro*.

Nos softwares aplicativos, um conjunto de teclas e instruções registradas e gravadas sobre um nome abreviado. (J-365)

Macro library – *biblioteca de macro*.

(1) Conjunto de instruções de macro reunidas em um único arquivo. (V-473)

(2) Biblioteca de definições de macros usada durante uma geração de macros. (D-389)

Macro name – *nome de macro*. (D-202)

Macro processor – *macroprocessador*.

Parte do sistema de preparo de programa que converte uma declaração em linguagem simbólica em uma ou mais macroinstruções em Assembler. (D-483)

Macro programming – *macroprogramação*.

(1) Programação com macroinstruções.

(2) A programação de um sistema (programas ou rotinas) utilizando apenas macroinstruções na codificação (escrita) do programa-fonte. (T-23)

Macro programming language – *linguagem de programação macro*.

Linguagem que utiliza macro em sua estrutura. (T-437)

Macro-call – *chamada de macro*. (D-153)

Macro-definition mode – *modo de definição de macro*. (D-155)

Macro-definition table – *tabela de definição de macro*. (D-151)

Macrocell – *macrocélula*.

Biblioteca de componentes de circuitos integrados reutilizáveis que podem ser usados na fabricação de novos circuitos integrados, por combinação e mistura. (O-24)

Macroinstruction – *instrução de macro*.

Instrução em linguagem-fonte que equivale a uma sequência específica de instruções de máquina. (E-562)

Macroprocessor – *processador de macro*.

Um componente do subsistema de preparo de programa chamado pelo processador de fluxo de serviço, sob o controle do sistema de tempo real. (V-632)

Macroscheduler

Linguagem de macros. Conjunto de instruções de macros reconhecido por um determinado macroprocessador. (U-377)

Macroscopic programming language

Linguagem de programação baseada em macros. (U-348)

Magazine – *escaninho, depósito, invólucro*.

Qualquer dispositivo no qual são alojados dados (em cartões, fitas, discos, disquetes etc.) para sua introdução num mecanismo alimentador. (G-316)

Magenta – *magenta*.

Uma das cores primárias subtrativas, cujo matiz é usado por uma das 4 tintas de processo de cor. Reflete luz azul e vermelha e absorve luz verde. Frequentemente confundida com a cor primária aditiva, ou vermelho, especialmente quando são requisitadas correções de cor. (W-68)

Magnetic – *magnético*. (T-144)

Magnetic bubble memory – *memória de bolha magnética*. (D-289)

Magnetic card – *cartão magnético*. (V-698)

Magnetic core store – *armazenamento de núcleo magnético*.

Tecnologia de construção de memórias, há muito superada, em que cada bit corresponde a um minúsculo anel magnetizável. (V-692)

Magnetic disk – *disco magnético*.

(1) Disco com superfície magnética, no qual podem ser armazenados dados pela magnetização de áreas de sua superfície plana.

(2) Um dispositivo de armazenamento, no qual as informações são registradas na superfície magnetizada do disco rotativo. Um sistema de armazenamento em disco magnético é um conjunto desses dispositivos, com cabeças de leitura e gravação montadas em braços móveis. (T-806)

Magnetic disk surface – *superfície magnética de disco*.

Superfície dentro de um computador que contém partículas magnetizáveis para proteção de seus componentes. (G-97)

Magnetic domain – *domínio magnético*.

Também chamado de *ferromagnetic domain* (domínio ferromagnético). Uma região de material ferromagnético, na qual as partículas atômicas ou moleculares ficam alinhadas na mesma direção. (E-22)

Magnetic drum – *tambor magnético*.

Um cilindro circular com superfície magnetizada na qual os dados podem ser armazenados pelo processo de magnetização. (V-98)

Magnetic field – *campo magnético*.

O espaço em torno de um objeto magnético dentro do qual a força magnética é atuante. (E-22)

Magnetic head – *cabeçote magnético.*

O mesmo que *read/write head*. (E-25)

Magnetic ink – *tinta magnética.*

Uma tinta de impressão que contém partículas de óxido de ferro. (G-191)

Magnetic Ink Character Recognition (MICR) – *Reconhecimento de Caracteres em Tinta Magnética.*

Um dispositivo sensível à magnetização que permite ler, de forma automática, caracteres impressos em tinta magnética. (V-573)

Magnetic ink reader – *leitor de tinta magnético.* (F-208)

Dispositivo que permite ler impressão em tinta magnética.

Magnetic storage – *armazenamento magnético.*
Armazenamento que utiliza as propriedades magnéticas de determinados materiais. (V-351)

Magnetic strip cartridge, magnetic strip recording – *registro em bandas magnéticas.*

Técnica de gravação magnética pela qual são registrados dados ou caracteres sobre a superfície magnetizável de bandas ou tiras magnéticas fixadas sobre determinados suportes de material não-magnético (cartolina etc.), Nos quais também se imprime esta mesma informação que se torna, assim, diretamente acessível à leitura por meios visuais. (E-194)

Magnetic surface – *superfície magnética.*

Superfície de um ímã ou disquete sensível a campos magnéticos. (T-612)

Magnetic tape – *fita magnética.*

Uma fita de qualquer material, impregnada ou coberta com material magnético, na qual a informação pode ser colocada sob a forma de pontos magneticamente polarizados. (V-98)

Magnetic tape cassette – *fita magnética.*

Dispositivo de armazenamento secundário. (U-526)

Magnetic tape drive – *unidade de fita magnetizada.*

Dispositivo de uma fita de qualquer material, impregnado ou coberto com material magnético, na qual a informação pode ser colocada sobre a forma de pontos magneticamente polarizados. (V-574)

Magnetic tape storage – *armazenamento em fitas magnéticas.*

Tipo de equipamento para armazenamento de dados, no qual são utilizadas fitas com superfície magnetizada, que retêm dados, possibilitando o fácil acesso por parte de um usuário a arquivos e informações gravadas. (J-447)

Magnetic tape symbol – *símbolo de fita magnética.*

Símbolo de fluxograma que mostra o uso de fitas magnéticas em determinado ponto do processo. (J-461)

Magnetized ink – *tinta magnetizada.*

Tinta que contém partículas de uma substância magnética, cuja presença pode ser detectada por sensores magnéticos. (V-573)

Magneto-optical disk – *disco óptico-magnético.*
Um disco apagável ou semi-apagável, semelhante a um CD-ROM de altíssima capacidade, no qual um raio laser é usado para aquecer a superfície de gravação, de forma a representar bits de dados. (E-20)

Magneto-optical drive – *acionador óptico-magnético.*

Dispositivo que se utiliza de discos óptico-magnéticos com uma capacidade de armazenamento muito superior à dos discos flexíveis. (V-348).

Magneto-optical recording – *gravação óptico-magnética.*

Um tipo de tecnologia de gravação com discos ópticos, em que um raio laser aquece uma pequena parte do material magnético que reveste o disco. O aquecimento faz com que um campo magnético fraco modifique o sentido das partículas, e, assim, produz uma gravação num disco. (J-380)

Mail – *correio.*

Comando para acessar o correio eletrônico. Correio eletrônico é um *software* que é usado para a comunicação entre dois ou mais micros, ou em rede de micros. (G-256)

Mail merge – *mala direta.*

Procedimento utilizado para gerar diversas cartas, com o mesmo conteúdo, endereçadas para pessoas diferentes. (T-299)

Mail system – *sistema de mala direta.* (D-248)

Mail server – *servidor de correio eletrônico.*

Um programa servidor provê serviços de correio eletrônico na Internet. Responde automaticamente às mensagens de correio eletrônico usando um sistema chamado SMTP, e também pode permitir ao usuário transferir (*download*) seu correio para um PC ou Mac, usando um protocolo chamado POP. Alguns programas servidores incluem ou removem inscrições em listas de correspondência (debate) e enviam informações em resposta a uma solicitação. (W-1)

Mail utility – *utilitário de correio eletrônico.*

Trata-se de um utilitário muito útil para o envio de mensagens, memorandos, tabelas etc. de um terminal a outro, que pode estar distante do primeiro, mas conectado ao mesmo sistema. (S-55)

Mailbox – *caixa de correio eletrônico.*

Depósito, normalmente seguro, de documentos ou dados transmitidos via sistema de correio eletrônico. (V-103)

Mailing list – *lista de correspondência, lista de debate.*

Um tipo especial de endereço de correio eletrônico (*e-mail*) que envia qualquer correio que chegar para uma lista de assinantes da lista de correspondência. Cada lista de assinantes tem um tópico específico, assim o usuário associa-se àquelas que apresentam tópicos pelos quais tem interesse. (W-1)

Maillist – *o mesmo que mailing list.* (W-94)

Mailmerge

Utilitário de processador de textos que acessa informações contidas em um banco de dados para imprimir várias cópias de um mesmo documento. (V-397)

Main – *principal.* (D-481)

Main adapter – *adaptador principal.*

Dispositivo principal de adaptação. (H-118)

Main board – *placa principal.*

Placa de circuito impresso, na qual estão localizados o processador e as memórias. (V-401)

Main chip – *processador principal.*

Processador mais importante nos micros. (T-396)

Main control section – *seção de controle principal.* (D-541)

Main file – *arquivo principal.*

Um arquivo composto de informações parcialmente imutáveis necessárias ao processamento de um dado sistema. Esse arquivo é sempre guardado como um *backup* (segurança), para o caso de um defeito qualquer que prejudique a leitura. (H-664)

Main function – *função principal.*

Função principal à qual outras funções realizadas por um programa estão relacionadas. (J-477)

Main group – *grupo principal.* (G-561)

Main icon – *ícone principal.*

Representação de algum processo principal no ambiente em uso. (T-527)

Main machine – *máquina principal.*

Máquina que centraliza todas as funções de uma rede. (V-697)

Main memory – *memória principal (interna).*

A memória interna, fazendo parte integrante de um computador e diretamente controlada por ele.

A memória interna normalmente é modular, podendo ser ampliada até determinado limite, dependendo do equipamento. (V-101)

Main menu – *menu principal.*

Parte principal de um menu. (T-240)

Main processor – *processador principal.*

Numa configuração de múltiplos processadores, o processador que se comunica somente com dispositivos de entrada/saída de alta velocidade (fita, discos, disquetes etc.). (T-166)

Main program – *programa principal.*

(1) Programa que define as linhas gerais do processamento a ser realizado com os dados, e cuja função global é complementada por sub-rotinas, às quais pode ser cedido o controle do processamento em consequência das condições, ou eventos que se apresentam no curso de sua execução, ou por exigências específicas do cálculo.

(2) Programa COBOL de máximo nível que intervéem numa etapa.

(3) Unidade de programa que não contém uma declaração FUNCTION, SUB-ROUTINE ou BLOCK DATA, mas sim uma declaração executável, pelo menos (FORTRAN). (E-205)

(4) O programa de mais alto nível que intervéem numa etapa. (R-308)

Main program block – *bloco principal do programa.*

O bloco que contém a parte principal de um programa. (E-295)

Main routine – *rotina principal.*

A primeira rotina a ser executada. (H-609)

Main storage – *memória principal, armazenamento principal.*

(1) Memória de usos gerais de um computador. Normalmente, a memória principal à qual os registros operacionais podem ter acesso diretamente.

(2) Termo que indica toda a memória endereçável por programas, a partir da qual podem ser executadas as instruções.

(3) Memória ou armazenamento de um sistema de cálculo, a partir do qual uma unidade central de processamento pode obter diretamente instruções e dados e ao qual pode devolver diretamente os resultados. (V-642)

Main window – *janela principal.*

Tela ou menu principal de um programa. (K-129)

Main work area – *área de trabalho principal.*

Opção do Windows que permite personalizar a janela. (J-390)

Mainframe – (ISO) – *estrutura principal; computador de grande porte.*

(1) O processador central de um sistema de computador. Contém a memória principal, unidade aritmética e um grupo de registros especiais.

(2) Todo o sistema de computador excluindo as unidades de entrada e saída, unidades periféricas e unidades de armazenamento intermediário (discos, fitas magnéticas, disquetes etc.). (V-268)

(3) Computador de grande porte. Contrasta com: *Personal Computer* (PC).

Mainframe disk – *disco de mainframe.*

Disco de armazenamento de dados utilizado pelo mainframe. (V-520)

Mainframe display – *monitor de mainframe.* (G-302)

Mainframe standard – *padrão de mainframe.* (J-439)

Mainstream – *fluxo principal.*

Reconhecimento feito pelo sistema operacional do local em que está fluindo a maior quantidade de

dados, dando-lhe prioridade de processamento. (V-395)

Mainstream monitor – *monitor principal.*

Monitor principal de uma rede. (B-49)

Maintain – *manter.*

A pessoa responsável pela operação do equipamento também deve ser responsável pela sua manutenção, ou seja, proceder de acordo com regras para preservar o equipamento. (S-121)

Maintain memory coherency – *manter coerência de memória.*

Na tecnologia de computador, mantém-se memória coerente de formação de imagens por varredura pela atribuição do valor de um *pixel* ao *pixel* adjacente. (C-4)

Maintainability – *manteneabilidade.*

A facilidade com a qual pode ser realizada a manutenção de uma unidade funcional, de acordo com as regras e exigência preestabelecidas. (J-419)

Maintained – *mantido.* (D-223)

Maintaining – *manutenção.*

Reparos nos sistema. (T-445)

Maintenance – *manutenção.*

Qualquer atividade dirigida à eliminação de defeitos ou para manter o hardware ou os programas em condições de trabalho satisfatórias, incluindo testes, medidas, reposições, ajustes e reparos. (V-107)

Maintenance cost – *custo de manutenção.*

Valores gastos com reparos de computadores, impressoras, quando ocorrem “quebras” em seu sistema de software e hardware. (O-8)

Maintenance personnel – *peçoal de manutenção.* (D-223)

Maintenance release – *atualização de manutenção.* (U-336)

Maintenance time – *tempo de manutenção.*

Tempo usado para a manutenção do hardware; inclui tempo de manutenção corretiva. (T-63)

Maintenance-level document – *documento em termos de manutenção.* (D-46)

Major – *maior, mais importante.* (D-918)

Majordomo

Como LISTSERV, é um programa que gerencia

listas de correio eletrônico. É distribuído como *freeware* para sistemas UNIX. (W-125)

Major device number – *maior número de dispositivos*.

Número máximo de dispositivos suportado por uma CPU. (D-229)

Major disaster area – *área de maior risco*. (V-10)

Makefile – *arquivo pronto*.

Arquivo que contém dados do procedimento a ser tomado para se fazer algo. (T-462)

Male-to-female – *macho-fêmea*.

Idem a *male-to-male*. (P-170)

Male-to-male – *macho-macho*.

Designação dos conectores de um cabo. (P-170)

Malfunction – *defeito*.

Falha no funcionamento de hardware de um computador. (U-537)

Malleable font – *fonte maleável*. (H-729)

MALLOC

É uma função da linguagem C que aloca a memória principal. (N-260)

Maltron keyboard – *teclado Maltron*.

Teclado semelhante ao tradicional QWERTY, com a diferença de que o aprendizado é mais fácil e rápido, pois as teclas mais freqüentemente usadas estão dispostas de uma maneira a facilitar o seu manuseio. (N-45)

MAN (Metropolitan Area Network) – *Área de Rede Metropolitana*.

Rede maior que a LAN, que cobre normalmente uma cidade, ou metrópole, dependendo da sua magnitude. (B-38)

Manage – *administrar, gerenciar*.

Gerenciar os recursos de um computador ou de uma rede. (R-178)

Manage internal – *gerência interna*.

Direção ou organização internas de um trabalho ou negócio. (L-112)

Manageability – *maneabilidade*.

Capacidade de administrar, gerir, controlar. (M-2)

Managed users – *usuários gerenciados*.

São usuários de um grupo com características específicas criadas em uma rede. (H-181)

Management – *administração, gerência, gerenciamento*.

(Ver: Computer-assisted management e Management data). (V-296)

Management capability – *capacidade de gerenciamento*.

Capacidade de gerenciamento de informação (velocidade de processamento, quantidade de informação etc.). (J-708)

Management data – *administração de dados*.

Uma das grandes funções do sistema operacional que envolve a organização, catalogação, localização, armazenamento, recuperação e manutenção de dados.

Sinônimo de: *data selection*. (V-296).

Management information – *administração de informações*. (D-463)

Management Information Base (MIB) – *Base de Informações de Gerenciamento*.

Conjunto de parâmetros usados para definir a informação disponível de um dispositivo capacitado para SNMP. Quando dispositivos de SNMP enviam mensagens de SNMP ao console de gerenciamento, este armazena informação no MIB. (W-22)

Management system – *sistema administrativo*.

Programa que ajuda a alta cúpula da empresa a tomar decisões. (E-139)

Management tool – *ferramenta de administração*.

Refere-se aos recursos do software que possibilitam a administração eficiente dos recursos de um computador. (R-384)

Manager – *administrador*.

Responsável pela gerência das ocorrências do computador. Pode gerenciar serviços, recursos ou tarefas. (V-185)

Manipulation – *manipulação*.

Processo que visa transformar dados já organizados, de modo a permitir que sejam apresentados por um dispositivo de saída. (G-291)

Manipulation technique – *técnica de manipulação*. (E-282)

Mantissa – *mantissa*.

Parte principal de um logaritmo. (T-728)

Manual – *manual*.

Documentação necessária para que os operadores e pessoal de suporte de um centro de processamento realizem o trabalho de executar um sistema ou rotina sem necessidade da assessoria de quem o desenvolveu. (S-33)

Manual answer – *resposta manual*.

Resposta na qual uma chamada é estabelecida somente se o usuário a requisitar. (S-166)

Manual for instructions – *manual de instruções*. (R-61)

Manual-operation symbol – *símbolo de operação manual*.

Símbolo de fluxograma que indica a necessidade de alguma operação manual para o desenvolvimento do processo. (J-461)

Manufacturer – *fabricante*. (J-719)

Manufactures – *produtos*.

Objetos que são sintetizados a partir da matéria-prima com fins de distribuição no mercado local ou mesmo para grandes localidades. (V-309)

Manufacturing – *manufatura, fabricação*.

Diagrama tabular da combinação e eliminação de funções lógicas duplicadas pela listagem de expressões lógicas similares. (J-542)

Manufacturing automation – *automação da produção (fabricação)*.

Introdução de máquinas ou equipamentos em uma indústria com a finalidade de otimizar a produção. (E-298)

Manufacturing automation protocol – *protocolo de automação da fabricação (produção)*.

Protocolo criado com o intuito de padronizar as funções, arquitetura, mecanismos de autômatos. (V-529)

Manufacturing diagnostic system – *sistema de diagnóstico de fabricação (produção)*. (E-278)

Map – *transformação, correlação, mapeamento, mapa; transformar, correlacionar, mapear*.

(1) Mapa, listagem.

(2) Transformar a informação de uma forma para outra.

(3) Estabelecer correlação entre os elementos de mais de um conjunto. (R-123)

Map element – *elemento de mapa*. (E-284)

Mapfile

Conjunto de registros afins ou relacionados com mapas ou planos tratados como uma só unidade. (B-69)

MAPI (Message Application Programming Interface) – *Interface de Programação de Aplicações de Mensagens*. (J-659)

Uma interface de programas aplicativos (API) que permite o acesso de analistas de desenvolvimento a serviços de envio/recebimento de mensagens.

Mapped – *mapeado*.

Pretérito e particípio do verbo *map*, que significa mapear. Traduzir um valor para outro. Por exemplo, na computação gráfica, seria possível mapear um objeto tridimensional no plano, ou uma imagem bidimensional em uma esfera; com referência aos sistemas de memória virtual, o computador poderia traduzir (mapear) um endereço virtual para um físico. (K-141)

Mapping – *mapeamento*.

Conjunto de valores tendo uma correspondência definida com as grandezas ou valores de um outro conjunto. (V-378)

Mapping of operating system – *mapeamento de sistema operacional*. (D-222)

Margin – *margem*.

O grau, normalmente expresso em porcentagem, de distorção de sinal que pode ser aceito por um teleimpressor e ainda produzir uma cópia correta. (T-103)

Mark – *marca*.

(1) Sinal ou símbolo que serve para indicar ou destacar um evento no tempo ou no espaço. Por ex.: uma marca de fim de palavra ou de fim de mensagem, uma marca de arquivo, uma marca de tambor, uma marca de fim de fita etc.

(2) Equivalente a sinalizador (*flag*). (V-3)

Mark sensor – *detector de marcas*.

Dispositivo que permite detectar eletricamente, marcas especiais de lápis de grafite em lugares específicos de um cartão. (H-709)

Mark-sense – *detecção de marcas*.

Detecção por meios elétricos de marcas condutoras de eletricidade efetuadas manualmente sobre uma superfície não-condutora. (E-575)

Mark 1

A utilização de um caractere adequado para identificar o fim de um conjunto de dados, por exemplo, o fim de um registro, de um bloco ou de um grupo. (V-568)

Mark I

O primeiro computador construído na Universidade de Harvard em 1937 pelo Dr. Howard Aiken e sua equipe em conjunção com a IBM. (D-282)

Marker – (TC 97) – *marcador*.

Em computadores gráficos, um símbolo com aparência reconhecível, usado para identificar uma localização particular. (V-243)

Market – *mercado*. (H-745)

Marketshare – *participação de mercado*. (G-436)

MAS (Macintosh Application Services) – *Serviços de Aplicações Macintosh*.

Método de acesso seqüencial. (T-468)

Mask – *máscara*.

- (1) Configuração de caracteres utilizada para controlar a retenção ou eliminação da parte de outra configuração ou combinação de caracteres.
- (2) Extração de um conjunto de caracteres ou alguns caracteres selecionados. (R-42)

Masking – *maskamento*.

- (1) Procedimento de extração de um grupo de caracteres de uma palavra ou de um grupo de palavras; o processo de colocação de programas internos de controle para efetuar transferência que, na falta desses programas seriam realizadas somente baseadas na estrutura interna da máquina.
- (2) Operação lógica realizada em um byte, palavra ou campo de dados para modificar ou identificar uma parte dela.
- (3) Utilização de um escudo químico (a máscara) para determinar a estrutura de interconexões em um circuito integrado.
- (4) As memórias de leitura (ROM) e as matrizes programáveis (PLA) e as personalizadas para aplicações particulares mediante o processo de mascaramento. (F-66)

MASM

Programa macro Assembler da Microsoft. (H-128)

Mass data – *dados de massa*.

Volume de dados e informações codificadas supe-

rior ao volume que pode ser armazenado, de uma só vez, na memória principal de um computador. (G-318)

Mass data storage – *armazenamento maciço de dados*.

Armazenamento de dados em grande quantidade. (J-301)

Mass mailing – *correspondência de massa*.

Grande quantidade de comunicações entre micros. (T-355)

Mass storage – *armazenamento de massa, memória de massa*.

- (1) Um armazenamento de grande capacidade de dados.
- (2) Um armazenamento de grande capacidade de dados acessível à leitura e gravação por meio da unidade central de processamento do computador. (V-178)

Mass storage device – *dispositivo de armazenamento de massa*.

Um dispositivo com grande capacidade de armazenamento, por exemplo: disco magnético, fita magnética, disco rígido etc. (S-441)

Master (TC-95) – *mestre*.

- (1) Arquivos de dados considerados como permanentes ou semipermanentes.
- (2) Qualquer registro de arquivo descrito em (1).
- (3) Num processo de duplicação, o original de onde serão tiradas uma ou mais cópias. (H-274)

Master control – *controle-mestre*. (U-330)

Master directory file – *arquivo de diretório-mestre ou diretório-raiz*. (U-396)

Master disk – *disco-mestre*. (D-659)

Master file – *arquivo-mestre*.

- (1) Arquivo cujo caráter é relativamente permanente ou considerado como fonte fidedigna de dados num determinado trabalho.
- (2) Arquivo principal de consulta, que contém a informação fundamental de uma aplicação. (T-640)

Master index – *índice-mestre*. (D-908)

Master record – *registro-mestre*.

Um registro de um arquivo-mestre; geralmente, os dados descritivos e sumariados que se relacionam ao elemento identificado pelo registro. (T-640)

Master routine – *rotina-mestre*. (D-880)

Master state – *estado-mestre*.

Estado da PSW (*Program Status Word*) que indica que o Sistema Operacional está operando no momento, portanto podendo executar instruções privilegiadas. (U-342)

Master-slave – *mestre-escravo*.

Sistema no qual um dispositivo, geralmente um computador, controla outros dispositivos conectados a ele. (U-271)

Master-slave link – *interconexão mestre-escravo*.

Tipo de comunicação em que um dos lados inicia todos os chamados a serem realizados. (B-36)

MAT INPUT statement – *declaração MAT INPUT*.

É um comando semelhante ao MAT READ, só que ao invés de ler uma matriz, insere valores nela. (D-73)

MAT PRINT statement – *declaração MAT PRINT*.

É usado em conjunto com MAT READ e MAT INPUT. (D-71)

MAT READ statement – *declaração MAT READ*.

É um comando da linguagem BASIC que lê os valores de uma matriz. (D-71)

Match – *combinar, unir, comparar*.

(1) Verificar identidade entre dois ou mais itens. (V-724)

(2) Uma operação de processamento de dados similar à operação de reunião (*merge*), exceto que, em lugar de produzir uma seqüência de itens a partir de uma entrada, essas seqüências são unidas às outras baseadas em chaves. (V-124)

Matching – *comparação*.

Uma técnica de comparar as chaves de dois ou mais registros com a finalidade de selecionar itens para um processamento particular ou para rejeitar itens inválidos. (G-298)

Matching specified criteria – *critérios especificados de igualdade*. (R-317)

Math coprocessor – *co-processador matemático*.

(1) Um chip de apoio ao microprocessador que realiza cálculos matemáticos. (E-58)

(2) Chip que acelera as operações. (V-672)

Math machine – *máquina matemática*.

Máquina usada para manipular números. (K-2)

Math processor – *processador matemático*.

Chip de apoio ao microprocessador que realiza cálculos em velocidade até 100 vezes maiores. (V-352)

Mathematical function – *função matemática*.

Uma expressão matemática que descreve o relacionamento entre duas ou mais variáveis. (V-169)

Mathematical symbol – *símbolo matemático*. (I-410)

Mathematics – *Matemática*.

Um ramo da área de exatas que estuda a lógica e a precisão das relações entre os elementos dos conjuntos. (F-57)

Mathlib – *biblioteca matemática*.

É um arquivo que contém funções matemáticas auxiliares para uso pelos programadores na execução de cálculos. (H-171)

Matrix – *matriz*.

(1) Um conjunto de quantidade, arranjado em uma forma estabelecida previamente. O arranjo é feito em linhas (horizontal) e colunas (vertical) e, por meio destas duas variáveis, pode-se referenciar qualquer ponto da matriz.

(2) Um conjunto de elementos de um circuito acoplados entre si (diodos, memórias magnéticas e relês), capazes de executar uma função específica como conversão de um sistema numérico para outro. Os elementos são arranjados em linhas e colunas. A matriz é então um tipo particular de codificador ou decodificador.

(3) Qualquer circuito lógico em forma de um conjunto retangular de interseções terminais de entrada e saída, com elementos ligados a algumas dessas interseções.

(4) Qualquer arranjo formado por núcleos magnéticos de corrente coincidente montados em condutores cruzados. (V-182)

Matrix algebra – *álgebra matricial*. (U-331)

Matrix display – *display de matriz*.

O mesmo que LDC (*display* de cristal líquido). Existem *displays* de matriz ativa e passiva. (T-791)

Matrix function – *função matricial*.

Função da linguagem BASIC que realiza operações entre matrizes. (D-74)

Matrix matching – *comparação de matriz.*

Comparação de arranjo de linhas e colunas. (T-619)

Matrix Maths Extensions (MMX) – *Extensões Matemáticas de Matriz.*

Uma tecnologia que caracteriza muitos processadores projetados para aplicações de multimídia. Apresenta 64 instruções adicionais para operações matemáticas de matriz, comumente usadas para processar dados de multimídia. É um pequeno aperfeiçoamento dos projetos do chip do Pentium e do Pentium Pro, que tornou mais fácil e mais rápido lidar com vídeo e áudio. (W-1)

Matrix of precomputed values – *matriz de valores pré-computados.*

Uma tabela que visa aumentar a velocidade e, por isso, possui constantes para ajudar cálculos, principalmente divisões em ponto flutuante. (K-1)

Matrix operation – *operação matricial.* (I-415)

Matrix printer – *impressora matricial.* (V-708)

Matter – *assunto, questão.*

Questão ou problema a ser discutido. (H-736)

MAU ou MSAU (Multi-Station Access Unit) – *Unidade de Acesso a Múltipla Estação.*

É um periférico que possibilita a ligação de vários equipamentos de hardware em uma rede. (N-45)

MAX (MAXimum) – *“máximo”.*

Função em C e Clipper que fornece o maior número entre dois números. (Q-58)

Maxell

Maxell Corporation of America. Conhecido fabricante americano de discos magnéticos. (W-86)

Maximize – *maximizar.*

Ampliar uma janela ao seu tamanho máximo. (R-224)

Maximize button – *botão de maximização.*

Botão para maximizar janela ativa. (G-548)

Maximized document window – *janela de documento aumentada.* (G-553)

Maximum – *máximo, maior que todos.* (V-709)

Maximum buffer – *memória máxima.*

Número máximo de bytes que pode ser armazenado. (P-135)

Maximum length – *comprimento máximo.* (P-169)

Maximum rate – *taxa máxima.* (V-701)

Maximum string – *série máxima.* (V-760)

MB (megabyte) – *megabyte.*

Abreviatura de megabyte. Equivale a 1.048.576 bytes. (V-194).

MBone (Multicast Backbone)

A coluna vertebral do *multicast*. Uma sub-rede especial na Internet que dá suporte a vídeo ao vivo e outros tipos de multimídia. (W-133)

MB per second – *megabytes por segundo.* (V-753)

Mbits/s (megabits per second) – *megabits por segundo.*

Unidade de medida da velocidade de manipulação de dados de um determinado chip. (C-42)

Mbps (million bits per seconds) – *milhões de bits por segundo.*

Unidade de medida de transmissão de dados. (R-219)

MCA (Machine Check Analysis) – *Análise de Verificação de Máquina.* (E-52)

MCA (Micro Channel Architecture) – *Arquitetura de Microcanal.*

Especificação de projeto do *Micro Channel Bus*. Os periféricos compatíveis com a MCA se encaixam diretamente em um *Micro Channel Bus*, mas não funcionam com outras arquiteturas de barramento. (R-244)

MCB (Micro Channel Bus) – *Barramento de Microcanal.*

Arquitetura de barramento patenteada pela IBM para os computadores IBM PS/2, hoje obsoleta. (U-276)

MCGA (Memory Controller Gate Array)

Também *MultiColor Graphics Array*. Um padrão de vídeo do PS/2 que acrescenta mais 64 tons de cinza ao padrão CGA, e permite ao EGA atingir uma resolução básica de 640 X 350 *pixels* com 16 cores. Ele é utilizado nos computadores PS/2 de nível de entrada da IBM. (V-113)

MCI (Machine Check Interruption) – *interrupção para verificação de máquina.*

Uma interrupção ocasionada por uma disfunção de máquina ou um erro qualquer. (T-536)

MCI Mail – Correio MCI.

Um sistema de *e-mail* comercial ligado à Internet. O participante do Correio MCI (*Media Control Interface*) tem um nome ou número de usuário de sete dígitos; seu endereço de Internet é “1234567@mcimail.com” ou “nomedeusuário@mcimail.com”; números, entretanto, são mais seguros, pois mais de uma pessoa pode ter o mesmo nome. Se um nome é ambíguo, porém, MCI Mail retorna uma mensagem dando algumas sugestões de como encontrar o usuário desejado. (W-133)

MCI (Media Control Interface) – Interface de Controle de Mídia.

No Microsoft Windows, as extensões de multimídia que simplificam enormemente a tarefa de programação de funções de dispositivos de multimídia, como *Stop*, *Play* e *Record*. (A-85)

MDA (Monochrome Display Adapter) – Adaptador de Vídeo Monocromático.

Uma placa de vídeo com uma única cor para computadores compatíveis com o IBM PC, que exibe textos (mas não gráficos) com uma resolução de 720 *pixels* horizontais por 350 linhas verticais, colocando os caracteres numa matriz de 7 por 9 *pixels*. (V-113)

MDI (Multiple Document Interface) – Interface de Múltiplos Documentos.

Interface gráfica de computadores, capaz de exibir diversos documentos diferentes na mesma tela, auxiliando a execução de multitarefa. (B-21)

MDK (Multimedia Developers Kit) – Kit de Desenvolvedores de Multimídia.

Conjunto de softwares de desenvolvimento de multimídia. (T-536)

MDL (Microstation Development Language) – Linguagem de Desenvolvimento da Microstation. É a linguagem da parte programável do editor gráfico Microstation. (R-183)

Mean – meio.

Palavra usada em linguagem de programação COBOL. (E-297)

Mean time – tempo médio.

A média do tempo em que um sistema ou componente trabalha. (V-753)

Mean time between failures, mean time to failure – tempo médio entre falhas.

A média do tempo em que um sistema ou componente trabalha sem apresentar falhas. (E-197)

Meaningful – expressivo, significativo, sugestivo. (A-17)

Means of input – meio de entrada.

Meio para dar entradas de dados, meio de dados. (J-715)

Meanwhile – provisoriamente; enquanto isso. (A-24)

Measure – medida; medir.

Um resultado numérico de uma medição, com indicação da respectiva unidade. (V-755)

Measurement – medição.

Ato ou efeito de medir. (G-573)

Mechanical device – dispositivo mecânico. (H-484)

Mechanism – mecanismo.

Conjunto de braços que se move para ter acesso a determinada informação. (V-648)

Mechanism access – mecanismo de acesso.

Um conjunto de braços que se move para ter acesso a determinada informação. (V-232)

Media – plural de “medium”, meios.

Material, ou configuração do mesmo, no qual são registrados dados; por ex.: fita de papel, cartões, fita magnética etc. Sinônimo: suporte de dados, meio de dados (*data medium*). (U-285)

Media Access Control (MAC) – Controle de Acesso de Mídia.

Controle do acesso ao tráfego de informações do tipo LINK. (Ver: MAC). (B-26)

Media analysis – análise de mídia.

Análise no disco rígido. Verificação de trilhas danificadas. (U-171)

Medical application – aplicação médica. (V-10)

Medium – meio físico, veículo, instrumento.

O veículo físico por meio do qual os dados são registrados. Ex.: perfuradora de cartões, unidade de fita magnética, perfuradora de fita de papel, disco rígido, unidades de disco e disquete etc. (V-117)

Mega (M) – mega.

Em notação decimal, 10 à sexta potência

(1.000.000). Quando se refere à capacidade de armazenamento, 2 à vigésima potência, 1.048.576 em notação decimal. (T-14)

Megabit – *megabit*.

Medida de quantidade de um milhão de bits. (U-115)

Megabyte (MB) – *megabyte*.

Termo para designar quantidade de memória. Cada megabyte equivale a 1024 Kbytes. (V-301)

Megahertz (MHz)

Unidade de medida de frequência.

1 megahertz = 1.000.000 hertz. (V-207)

Megapixel – *megapixel*.

Um milhão de *pixels*, que podem ser representados em um *megapixel display*. (T-689)

Member – *membro*.

Uma parte de um conjunto de dados. (V-237)

Membrane keyboard – *teclado de membrana*. (D-330)

Teclado simples revestido com um plástico à prova de poeira e sujeira. Quando o usuário pressiona a cobertura de plástico, a tecla localizada embaixo da membrana é acionada.

MEMCPY (MEMory CoPY) – “*cópia de memória*”.

Comando em C que copia blocos de dados. (Q-88)

MEMCMP (MEMory CoMPare) – “*comparar memória*”.

Comando em C para comparar *bytes* entre dois blocos de dados. (Q-49)

Memmaker

Rotinas de sistema operacional responsáveis pelo gerenciamento de memória. (J-704)

MEMMOVE (MEMory MOVE) – “*mover a memória*”.

Comando em C para mover um bloco de dados de uma posição para outra. (Q-48)

MEMO

Um tipo especial de campo utilizado para armazenar grandes extensões de textos de comprimento variável e forma livre. Os campos de MEMO são armazenados em um arquivo especial ligado ao arquivo do banco de dados. Chama-se arquivo de texto (DBT). (V-247)

Memory – *memória*.

(1) Qualquer dispositivo capaz de reter informações. *Storage*, é o termo preferido na Inglaterra.

(2) Termo utilizado para definir o sistema (dispositivo) interno de armazenamento de um computador. Na memória são armazenados programas, dados, resultados intermediários e finais do processamento. O tempo de acesso a cada localização da memória é muito baixo e, praticamente, constante. (V-80, 190)

Memory access – *acesso à memória ou leitura da memória*. (U-278)

Memory address – *endereço de memória*.

Endereço de uma célula específica no interior de um dispositivo considerado (designado) como memória. Essa célula poderá ter um só ou vários bits de comprimento, dependendo da condição ou organização da memória. (V-73)

Memory Address Register (MAR) – *Registrador de Endereço de Memória*.

Registrador dentro da CPU que contém o endereço da próxima posição a ser acessada. (J-354)

Memory address register – *registro de endereço de memória*.

Um registro de memória de acordo com a organização utilizada, com o objetivo de registrar informações ou recuperá-las dessa zona. (J-354)

Memory allocation – *alocação de memória*.

Endereços de memória que os programas reservam para sua própria execução. (T-227)

Memory area – *área de memória*.

Área reservada para a realização de trabalhos com programas em um computador. (O-148)

Memory bank – *banco de memória*.

Banco de memória em que as placas de memória são encaixadas. (T-787)

Memory bits – *bits de memória*.

Enfoque utilizado para determinar quanta memória poderá ser usada por código. (J-373)

Memory block – *bloco de memória*.

(1) Área contínua da memória principal de grande extensão, à qual se pode atribuir uma chave de proteção da memória. (R-130)

(2) Conjunto finito de memória em kilobits, que constitui, geralmente, a quantidade básica de crescimento de memória de um computador. (E-42)

Memory Block Table (MTB) – *Tabela de Blocos de Memória.* (U-374)

Memory buffer register – *registrador de dados na memória.*

É também conhecido como MBR, e consta de um registrador que armazena uns dados que serão transferidos da ou para a memória principal numa operação de leitura ou de gravação respectivamente. (V-670)

Memory cache – *cache de memória.*

Tipo de memória utilizada nos sistemas de alto rendimento, que se encontra inserida entre o processador e a memória propriamente dita. (H-485)

Memory card – *cartão de memória.*

Dispositivo de armazenamento temporário (RAM) de grande capacidade, pequena dimensão, fácil instalação e troca. (R-413)

Memory cell – *célula de memória.*

Idem a *memory location*. (H-689)

Memory chip – *chip de memória.*

Circuitos integrados utilizados na função de armazenamento de dados. (T-464)

Memory compaction – *compactação de memória.* (D-255)

Memory configuration – *configuração de memória.* (D-764)

Memory control block – *bloco de controle de memória.*

O DOS proporciona o controle por meio de uma ferramenta descritiva de 16 bytes para cada bloco de memória para manter a trilha de indicação da memória. (J-233)

Memory controller – *controlador de memória.* (U-604)

Memory cycle – *ciclo de memória.*

Operação que consiste em gravar na memória ou ler qualquer informação nela contida. (F-274)

Memory data register – *registro de dados da memória.*

Registro utilizado para conter informações (palavras de programas ou dados) que se encontram em processo de transferência da memória ao processador central e vice-versa. (R-297)

Memory dump – *descarga de memória.*

Uma lista do conteúdo do dispositivo de armazenamento ou partes dele selecionadas. (G-222)

Memory expansion – *expansão de memória.*

Aquilo que aumenta a capacidade de memória. (H-106)

Memory footprint – *área de memória.*

O espaço ocupado pela memória no gabinete principal. (C-10)

Memory location – *localização de memória; locação de um espaço na memória.*

(1) Componente de computador em que se armazena a memória. (V-15)

(2) Ocupação de um lugar na memória. (V-737)

Memory management – *administração (gerenciamento) de memória.*

Controle da hierarquia da memória de um sistema considerado como um todo, ou controle de acesso em um nível fixo da dita hierarquia. No primeiro caso, a informação armazenada no sistema vai e retorna entre um ciclo da memória, constituindo isto um objetivo para manter a taxa de acerto máximo em cada ciclo da memória. Esse movimento pode ser controlado por:

a) a ação voluntária do usuário, por exemplo, a cópia de um arquivo de um disco para uma memória com a finalidade de editá-lo;

b) o suporte lógico do sistema, por exemplo, a transferência de uma página entre o dispositivo de intercâmbio e a memória quando ocorre uma falha de página;

c) o suporte físico do sistema, por exemplo, a passagem de um conjunto de palavras desde a memória de armazenamento temporário quando se acessa uma palavra dentro do conjunto. (V-74)

Memory management unit – *unidade de gerenciamento de memória.*

Função que o sistema operacional utiliza para otimizar a alocação de espaço da memória. (T-509)

Memory manager – *gerenciador de memória.* (D-251)

Memory map – *mapa da memória.*

Listagem ou descarga da máquina contendo todos os programas, sub-rotinas etc., com a posição de armazenamento atribuídas a cada um. (V-80)

Memory mapped – *mapeamento da memória; memória mapeada.*

Técnica de administração dos dispositivos periféricos utilizada em muitos sistemas de microprocessadores. Os registros de controle dos dispo-

sitivos periféricos aparecem para o processador como palavras na memória, cujo conteúdo pode ser gravado e lido mediante a utilização de operações de armazenamento e recuperação. **(T-176)**

Memory mapper – *mapeador da memória.* **(D-765)**

Memory module – *módulo de memória.*
Mapeamento. **(M-30)**

Memory optimizer – *otimização de memória.*
Conjunto de métodos que visam melhorar a utilização da memória de sistemas de computação. **(J-587)**

Memory organization – *organização da memória.* **(U-585)**

Memory parity error – *erro de paridade de memória.*

Erro de memória detectado por meio de prova de paridade (tipo de prova por redundância, que consiste em contar o número de dígitos binários em cada caractere ou palavra, para verificar se é par ou ímpar, decidindo se a combinação é correta ou proibida, conforme convencionado). **(K-152)**

Memory partition size – *tamanho de partição de memória.* **(K-163)**

Memory pool – *agrupamento de memória.*
Termo utilizado em redes NetWare para identificar blocos de memória utilizados para armazenar informações de tipos e fontes diferentes. **(U-675)**

Memory protection – *proteção da memória.*
O mesmo que *storage protection*. **(V-72)**

Memory protection technique – *técnica de proteção de memória.* **(N-100)**

Memory register address – *registrador de endereço na memória.*

Armazena o endereço da célula de memória que será acessada. **(V-670)**

Memory requirements – *requisitos de memória.* **(U-330)**

Memory resident – *memória residente, residente na memória.*

(1) Um conjunto de circuitos que permite o armazenamento e a recuperação de informações. No sentido mais genérico, memória que pode se referir a sistemas externos, como a unidade de disco ou

fitas, no entanto, existe a tendência de se usar este termo apenas para as áreas de armazenamento formadas por semicondutores rápidos (RAM) conectados diretamente ao miniprocessador. **(F-8)**
(2) Memória interna do computador. **(G-27D)**

Memory resident software – *programa residente na memória.* **(D-782)**

Memory resident utility – *utilitário residente na memória.*

Um acessório que permanece na memória RAM do computador durante toda a sessão de trabalho. **(T-454)**

Memory saving – *salvamento da memória.*
Salva o conteúdo atual da memória no momento em que este comando é realizado. **(E-291)**

Memory size – *tamanho da memória.*
O mesmo que *memory capacity*. **(U-405)**

Memory slot – *soquete (abertura) de memória.*
Suporte localizado na placa-mãe de um microcomputador sobre o qual são encaixadas placas de memória. **(O-18)**

Memory space – *espaço de memória.* **(N-100)**

Memory standard – *padrão de memória.* **(H-359)**

Memory table – *tabela de memória.*
Algoritmo que define a forma de pesquisa dos dados na memória. **(R-347)**

Memory test tick sound
Habilita um som no teste de memória. **(U-799)**

Memory variable – *variável de memória.*
Permite armazenar informações na memória do computador para uso temporário. **(D-658)**

Memory word – *palavra de memória.*
A mais comum é de 16 bits, para armazenar informações havendo outras dimensões. **(H-690)**

Memory-expansion board – *placa de expansão da memória.* **(D-313)**

Memory-mapped file – *arquivo de memória mapeada.*

Arquivo de listagem ou descarga da máquina contendo todos os programas, sub-rotinas etc, com a posição de armazenamento atribuída a cada um. **(H-194)**

Memory-mapped terminal – *terminal de memória mapeada*.

Usa uma interface via memória especial chamada de Vídeo RAM. (U-592)

Memory-resident – *residente na memória*.

(1) Utilitário que permanece na memória RAM do computador durante toda a sessão de trabalho. (V-540)

(2) No sistema operacional MS-DOS, um programa que permanece carregado na memória, mesmo quando não está sendo executado. (J-395)

MEMSET (MEMory SET) – *“ajuste de memória”*.

Comando em C que armazena um caractere em um certo número de *bytes* na memória. (Q-51)

Menu – *menu*.

(1) A exposição de uma lista de funções de máquina disponível para seleção pelo operador.

(2) Procedimento de um computador que exibe um conjunto de escolhas para uma determinada ação.

(3) Lista de comandos ou opções oferecidas para a seleção do usuário durante uma seção de trabalho no modo conversacional. (V-79)

Menu bar – *barra de menus*.

Nas interfaces padronizadas, uma barra que atravessa a parte superior da tela contendo os nomes de menus suspensos. (T-424)

Menu bar area – *área de barra de menus*.

Área de barra horizontal que contém os menus. (G-553)

Menu click away

Comando que retira da tela os menus que fazem parte da tela do Windows. A mesma coisa que tela inteira. (A-60)

Menu command – *comando de menu*. (G-554)

Menu item – *item de menu*. (G-550)

Menu system – *sistema de menus*.

Um procedimento do computador que utiliza uma seleção de menus para escolher uma ação que o computador deverá tomar (seguir). (V-756)

Menu-level – *nível menu*.

Uma lista de opções na qual o usuário de um programa pode selecionar a ação desejada, como um comando ou a aplicação de um formato especial a uma parte de um documento. (J-365)

Merge – *intercalar, combinar, unir*.

(1) Combinar itens num arquivo seqüencial, partindo de dois ou mais arquivos seqüenciais similares, sem, entretanto, trocar a ordem dos itens.

(2) Intercalação de todos os dados de dois ou mais arquivos iniciais em um arquivo resultante. É um caso especial de *collate* (classificação). (V-155)

Merge algorithm

O problema comum consiste na união de duas séries de dados dentro de um terceiro. Por exemplo, duas tabelas de dados previamente selecionadas que devam ser unidas dentro de uma terceira tabela, ou seja, a união de algoritmos é a união de 2 fatos num terceiro fato. (N-185)

Merge data set – *conjunto de dados intercalados*. (F-112)

Merge partitioned data set – *conjunto de dados particionados intercalados*. (F-102)

Merged file – *arquivo composto*. (D-808)

Merging – *intercalação*. (D-571)

Mesh – *malha (rede)*.

Uma configuração de rede, na qual existem duas ou mais rotas (vias) entre quaisquer de dois nós. (T-550)

Message – *mensagem*.

(1) Um grupo de palavras de tamanho variável, transportadas como uma unidade.

(2) Um item de informação transportável.

(3) A transmissão de informação de um ponto a outro pela utilização de um circuito adequado. Como exemplos típicos, pode-se citar a transmissão automática de mensagens por meio de circuito de comutação de mensagens ou o envio de mensagens de erro para a ação do operador. (V-249)

Message interval – *intervalo de mensagens*.

Intervalo existente entre as mensagens que são enviadas a determinado usuário. (T-422)

Message passing – *passando mensagem*. (H-608)

Message queue – *fila de mensagens*.

Uma fila de mensagens aguardando processamento ou esperando para serem enviadas para um terminal. (S-438)

Message reference block – *bloco de referência de mensagem.*

Quando mais de uma mensagem está sendo processada em paralelo, uma área de memória é alocada a cada mensagem, ficando associada com exclusividade à mesma durante toda a sua permanência no computador. A isto dá-se o nome de bloco de referência de mensagem. **(E-208)**

Message switching – *comutação de mensagens.*
Uma técnica usada em algumas redes de comunicações nas quais uma mensagem contendo as informações de endereçamento apropriadas é encaminhada por meio de uma ou mais estações intermediárias de comutação antes de ser enviada ao seu destino. **(T-639)**

Message-back – *retorno de mensagem.* **(O-11)**

Messaging system – *sistema de mensagens.*
Sistema de mensagens usado em rede de comunicação. **(B-60)**

Meta language – *metalinguagem.*
(Ver: Metalanguage). **(I-107)**

Metal bracket
Suporte metálico de forma triangular. **(K-110)**

Metal oxide silicon – *silício óxido metálico.*
Tipo de material utilizado na confecção de transistores. **(R-296)**

Metalinguage – *metalinguagem.*
Também chamada “*language-description language*”(linguagem de descrição de linguagens), uma linguagem usada para descrever outras linguagens. A forma de Bakus-Naur (BNF) é uma metalinguagem que costuma ser usada para definir linguagens de programação. **(I-107)**

Method – *método.*
(1) Caminho a ser seguido para se obter a solução de um problema.
(2) Qualquer procedimento no qual intervenham técnicas na solução de um problema físico ou matemático. **(V-121)**

Method of programming – *método de programação.* **(E-305)**

Methodology – *metodologia.*
Ramo da informática que diz respeito à pesquisa de métodos de programação. **(G-51B)**

Methodology and terminology – *metodologia e terminologia.* **(E-277)**

Mfield – *campo de mensagens.*

(1) Uma área na tela de um expositor de mensagem
(2) Interface de instrumento musical digitalizadora.
(3) Padrão de interface serial que permite conexão de sintetizadores, instrumentos de baixa prioridade, de acordo com as especificações do sistema do usuário. **(G-156)**

MFLOPS
(1) “Megaoperações flutuantes por segundo”. Unidade utilizada para medir eficiência de supercomputadores. **(E-470)**
(2) Unidade de medida da velocidade de processamento que significa “milhões de instruções de ponto flutuante por segundo”. **(V-668)**

MFM (Modified Frequency Modulation) – *Modulação de Frequência Modificada.*
(1) O processo de variar a amplitude e a frequência do sinal de “gravação”; é pertinente ao número de *bytes* de armazenamento que podem ser armazenados num meio de registro. Número de *bytes* é duas vezes o número contido numa mesma área de unidade de um meio de armazenamento de unidade simples. **(H-287)**
(2) Método utilizado para gravar dados digitais em meios magnéticos, como fitas ou discos, eliminando áreas redundantes ou vazias. **(U-809)**

MGA impression lite
É o primeiro acelerador de reprodução de baixo custo; os quadros são acelerados em 3D. **(L-79)**

MHS (Message Handling Service) – *Serviço de Manipulação de Mensagens.*
Uma utilidade das LANs NetWare que provê um formato comum para trocas e informações entre aplicações. **(B-37)**

MHz – *megahertz.*
Abreviatura da unidade de medida de frequência megahertz, equivalente a 1.000.000 Hz. **(T-14)**

MIB (Management Information Base) – *Base de Informações de Gerenciamento.* (Ver: Management Information Base). **(W-22)**

Michelangelo
Tipo de vírus de computador. **(I-241)**

MICR (Magnetic Ink Character Reader) – *Reconhecimento de Caracteres em Tinta Magnética.*

(Ver: Magnetic Ink Character Reader). (V-573)

Micro – *micro.*

Abreviação popular de microcomputador. (V-654)

Micro Channel Architecture (MCA) – *Arquitetura de Microcanal.*

Arquitetura patenteada de barramento de expansão de 32 bits criada pela IBM para seus computadores PS/2 de topo de linha. (V-499)

Micro channel backplane – *painel de microcanais.*

Série de bases multipolares conectadas por meio de cabos em paralelo aos canais internos do computador. (B-2)

Micro-adjustment – *microajuste.*

Uma característica de algumas impressoras matriciais que ajusta as posições de carga e de avanço de papel. (O-99)

Micro-adjustment feature – *característica de microajuste.*

Termo usado nas impressoras para referir a uma maneira de avanço de linhas de milímetro em milímetro, possibilitando um ajuste perfeito numa certa posição de um formulário. (Q-12)

Micro-instruction – *microinstrução.*

Uma instrução de máquina que faz parte do microcódigo. (I-113)

Micro-to-mainframe – *ligação micro-mainframe (computador de grande porte).*

Conexão entre micro e computadores de grande porte. Recurso utilizado para interligar a um computador central vários micros. (A-188)

Microchannel – *microcanal.*

Arquitetura de barramento de 32 bits da IBM. (T-483)

Microcircuit – *microcircuito.*

Circuito eletrônico miniaturizado, característico dos microprocessadores. (P-19)

Microcode – *microcódigo.*

Uma ou mais microinstruções, uma lista de pequenos passos de programa. Combinação desses passos, computados automaticamente em uma determinada sequência de uma macrooperação, como

multiplicação e raiz quadrada. Um sistema de codificação que usa suboperações, normalmente não acessíveis à programação normal. Ex.: codificações que usam parte das operações de multiplicação e divisão. (T-164)

Microcomputer – *microcomputador.*

(1) Um computador de pequenas dimensões, geralmente com menos recursos de memória, versatilidade, recursos para grandes armazenamentos e menor modularidade que os computadores de grande porte. Entretanto, com cada vez maior miniaturização dos componentes, os microcomputadores ficam mais potentes sem aumentar seu tamanho físico. Esse equipamento (microcomputador) geralmente é projetado para uso de uma só pessoa. Abreviado popularmente por “micro”. (2) Um sistema de computador, cuja unidade de processamento é um microprocessador.

Um microprocessador básico inclui um microprocessador, armazenamento de dados, e recursos (unidades) de entrada/saída que podem estar ou não em um só chip. (V-206)

Microcomputer-based – *baseado em microcomputadores.* (E-278)

Microcontroller – *microcontrolador.*

Dispositivo baseado em microprocessadores, ou sistema projetado para aplicação de controle. (R-127)

Microcycle – *microciclo.*

Um milionésimo do ciclo. (R-301)

Microelectronics – *microeletrônica.*

(1) Ramo da eletrônica que trata dos circuitos integrados e é responsável pelo desenvolvimento de microcircuitos.

(2) Projeto e montagem eletrônica na forma de circuitos semicondutores integrados, circuitos delgados (do tipo circuito impresso fino) e suas combinações. Os dispositivos eletrônicos, tanto ativos quanto passivos, não entram na categoria de microeletrônicos. (V-170)

Microfiche – *microficha.*

Uma folha (chapa) de microfilme capaz de conter microimagens devidamente formatadas e arranjadas, normalmente contendo um título que pode ser lido visualmente. São usadas leitoras de microfichas para ampliar o conteúdo da microficha (exceto o título), possibilitando assim sua leitura. (I-130)

Microfilm – *microfilme*.

Uma tira de filme fotográfico enrolada em um carretel e utilizada para o registro de imagens e seqüências de dados. A exemplo das microfichas, o microfilme depende de um dispositivo especial que amplie as imagens, a fim de que possam ser lidas. (I-122)

Microfloppy disk – *minidisco*.

Disquete de 3,5 polegadas. (J-37)

Microframe – *microquadro*.

Pequena tela gráfica que trabalha em parceria com várias outras, formando *microframes* de animação. (V-551)

Micrografx

Linha de acessórios para o ambiente Windows desenvolvida pela Richardson, Texas. Os principais produtos são: *Designer*, *Windows Graph* e *Windows Draw*. (J-394)

Microinstruction – *microinstrução*.

Instrução de máquina elementar ou básica. (R-302)

Microkernel

Em comunicação de dados, e tratando-se de interconexão de sistemas abertos, é uma unidade funcional que suporta os serviços de seção básicos necessários para estabelecer uma conexão de seção, transferência de dados e desconexão da seção. (D-310)

Microkernel technology – *tecnologia Microkernel*.

Tecnologia adotada pela Unisys, em seus computadores, na qual o condutor é percorrido por intensidade magnética zero. (V-472)

Microminiaturized circuitry – *circuito miniaturizado*.

Circuito semelhante aos chips. (D-285)

Micron – *micron*.

A milésima parte do milímetro. (H-269)

Micron P100 Millennia

Sistema que inclui (CPU Pentium/100) 16 MB RAM, 1 GB de disco rígido, *drive* para CD ROM e placa de som. (C-96)

Microphone – *microfone*.

Dispositivo que converte ondas sonoras em sinais elétricos. (L-105)

Microprocessor – *microprocessador*.

Um circuito integrado que aceita instruções codificadas para execução; as instruções podem ser introduzidas na máquina, estar integradas a ela ou estar armazenadas internamente. (V-84)

Microprocessor chip – *chip de microprocessadores*. (F-243)

Microprocessor instruction – *instrução de microprocessadores*. (U-534)

Microprocessor register – *registrador do microprocessador*.

Registro de um circuito integrado que aceita instruções codificadas para execução; as instruções podem ser introduzidas na máquina, estar integradas a ela ou estar armazenadas internamente. (V-596)

Microprogram – *microprograma*.

Programa de instruções analíticas construído para suprir os subcomandos básicos de um computador digital. (R-302)

Microprogrammable hardware – *hardware (equipamento) microprogramável*. (I-419)

Microprogramming – *microprogramação*.

Programação com a utilização de microinstruções. (R-302)

Microsecond – *microsegundo*.

Unidade de tempo que equivale a 1/1000.000 de 1 segundo. (V-691)

Microsoft Corporation

Fundada por Bill Gates, é, atualmente, uma das mais poderosas empresas de software do mundo. Com sede em Redmond, Washington, EUA, produz os mais vendidos sistemas operacionais e programas aplicativos para computadores pessoais. Criou, entre muitos produtos, os sistemas operacionais Windows, que operam na maioria dos computadores pessoais, e o navegador de rede Internet Explorer. (M-25)

Microsoft Internet Explorer (MSIE)

O software navegador (*browser*) da Microsoft, projetado para sistemas Windows e Macintosh, que permite ao usuário navegar pela Web (Internet). (W-1)

Microsoft POWER.EXE

Arquivo de programa da Microsoft. (M-25)

Microsoft Windows

Um ambiente de janelas e uma interface de programas (API ou *Application Program Interface*) para o DOS que implementa, no ambiente IBM, algumas das funções de interface gráfica que caracterizam o Macintosh, como menus suspensos, várias famílias de tipos, acessórios de mesa (um relógio, uma calculadora e um bloco de anotações, por exemplo) e a possibilidade de transferir gráficos e textos de um programa para outro através de um Clipboard ou área de transferência. Como o Windows fornece todas as funções necessárias para a implementação de recursos de interface com o usuário, como menus de comandos, janelas e quadros de diálogo, todas as aplicações escritas para o Windows possuem uma interface consistente. A história do Windows evidencia a relutância dos usuários e dos criadores de softwares em adotar o OS/2, o sistema operacional criado para substituir o MS-DOS. Originalmente o Windows deveria ser pouco mais que uma prévia do *Presentation Manager* do OS/2. O Windows permitia executar em modo gráfico as poucas aplicações desenvolvidas especificamente para ele mas, a exemplo do DOS, estava restrito ao limite de 640 KB de memória RAM. (V-202)

Microsoft Word

Um processador de textos sofisticado, desenvolvido para computadores compatíveis com o IBM PC e para o Macintosh. (E-104)

Microsoft Works

Pacote aplicativo da Microsoft que contém editor, planilha eletrônica, banco de dados e comunicações. (A-56)

Microstation – microestação.

Nome do editor gráfico desenvolvido pela Integraph Co. O programa foi originalmente desenvolvido para estações gráficas de computadores *mainframes* com o nome de IGDS, porém, com o aumento e os recursos dos microcomputadores, a Integraph Co. desenvolveu o software para esse determinado tipo de computadores. (R-183)

Microwave – dotação de microinformática. (V-736)

Microwave – microonda.

Toda onda eletromagnética no espectro de frequência de rádio acima de 890 MHz. (S-278)

Microwave transmitter – transmissor de microondas.

Transmissores a base de microondas, utilizando-se satélites para transmissões a longas distâncias; neste sistema, o sinal sobe a um satélite e é retransmitido para a Terra sucessivas vezes por satélites diferentes até o destino. (L-52)

MID (Message Input Descriptor) – Descritor de Entrada de Mensagens.

O bloco de controle de serviço de formato de mensagem que descreve o formato dos dados apresentados ao programa de aplicação. (H-202)

Middle – meio. (H-743)

Middleware

Software que funciona como intermediário entre os programas-clientes, que solicitam informações, e os programas-servidores, que fornecem as informações solicitadas, em redes independentes de plataforma. O *middleware* gerencia a interação entre aplicativos por meio de plataformas de computadores heterogêneas, permitindo que os programas sejam executados, mesmo que os clientes e servidores não tenham sido projetados originalmente para operarem juntos. (W-5)

MIDI (Musical Instrument Digital Interface) – Interface Digital de Instrumentos Musicais.

Um padrão de interface serial que permite a conexão de sintetizadores, instrumentos musicais e computadores. (Ver: Musical Instrument Digital Interface). (V-581)

MIDI port – porta MIDI.

Local de conexão de periféricos MIDI. (T-508)

Midpoint

Ponto que define a posição ou estado do descritor de entrada de mensagem. (D-638)

Midrange – amplitude média.

Unidade de medida. (T-359)

Midrange database – base de dados de médio porte.

Normalmente, dentro dos sistemas de médio porte. (R-414)

Midrange platform – plataforma de médio porte.

Refere-se, geralmente, a sistemas que se utilizam de minicomputadores. (R-400)

Midrange system – *sistema de médio alcance*.
Sistema projetado para interligação de diversos terminais remotos locais. (V-517)

Mid-tower case – *gabinete em estilo torre média*.
Um gabinete vertical de metal de aproximadamente 2 pés (64 cm.) de altura, projetado para ocupar menos espaço físico que um gabinete de estilo torre. Tem encaixes especiais para abrigar componentes de computador, como *drives*, placa-mãe etc. (W-8)

Migrating – *migração, transferência, mudança*. (E-138)

Migration – *migração*.
Movimento ou transferência de dados, por exemplo, a partir de um dispositivo que opera em linha com outro dispositivo autônomo ou de baixa prioridade, de acordo com o que especifique o sistema ou o usuário. (V-643)

Mild – *brando*. (H-742)

Millennium Bug – *Bug do Milênio*.
O problema Y2K. Um termo usado para exprimir o problema que poderia levar vários sistemas operacionais e aplicativos a não trabalhar apropriadamente depois do ano 2000. A causa desse problema seria a forma de se representar o ano. Nos programas desenvolvidos, ou seja, com 2 caracteres correspondentes aos dois últimos algarismos do ano que representam (95, 96 etc), não levando em consideração o século. Portanto, os caracteres “00” representariam o ano 2000, e os programas processariam este ano como ocorrido antes de qualquer outro (00 sendo menor que 99). (W-1)

Millisecond – *milissegundo*.
Usa-se, também, a abreviatura ms ou msec (esta apenas em inglês). Um milésimo de segundo. (E-24)

Millivolt – *milivolt*.
A milésima parte de um Volt. Unidade de tensão ou potencial elétrico. (H-258)

MIME (Multi Purpose Internet Mail Extensions) – *Extensão de Correio de Multipropósitos via Internet*.
Um método padronizado de envio e recebimento de correio eletrônico via Internet. (B-112)

Mind-expanding world of multimedia – *o mundo criativo da multimídia*. (O-07)

Mini-tower – *minitorre*.
Tipo de gabinete de micro, que se coloca em posição vertical como uma torre. (U-598)

Mini-tower unit – *unidade de minitorre*.
Design moderno da CPU criado pela IBM. (V-350)

Miniaturization – *miniaturização*.
Técnica utilizada para a miniaturização dos equipamentos eletrônicos, mediante a diminuição dos componentes e sua compactação em placas mais reduzidas. (V-99)

Minicomputer – *minicomputador*.
(1) Um computador pequeno, normalmente configurado para utilização simultânea de mais de uma pessoa. Como no caso dos microcomputadores, o fator miniaturização e, principalmente, cada vez maiores recursos de teleprocessamento estão tornando os minicomputadores mais potentes, chegando a executar serviços e armazenar dados com a mesma versatilidade e potência de grandes equipamentos de alguns anos atrás. Abreviado popularmente por “mini”.
(2) Originalmente o nome indicava um computador que se encontrava fisicamente dentro de um só receptáculo de equipamento, ou seja, de um tamanho reduzido. Comparado com os grandes computadores, os minicomputadores foram e ainda são mais baratos, menos potentes e mais lentos, com menor memória e menor comprimento de palavra. (V-192)

Minidisk – *minidisco*.
Parte de um disco físico ao qual determinados sistemas de máquina virtual podem ter acesso como se fossem um disco completo. (V-556)

Minifield – *minicampo*. (H-728)

Minimal – *mínimo*. (H-614)

Minimize – *minimizar*.
Reduzir uma janela a um ícone. (R-224)

Minimized – *minimizado*.
Processo de tratamento de uma expressão lógica e, como consequência, sua transformação em uma expressão mais simples, porém equivalente, com a mesma tabela de verdade. Na prática, geralmente isto implica a redução do número de portas lógicas, o número de entrada de porta ou o número de níveis lógicos em um circuito combinatório que realiza a expressão lógica. Os métodos de minimi-

zação compreendem a utilização dos mapas de Karnaugh e o tratamento algébrico. (T-76)

Minimum – *mínimo*.

O menor grau. (V-723)

Minimum entry – *entrada mínima*.

Relativo ao menor dado que se pode ter como entrada no equipamento. (P-135)

Minimum size – *tamanho mínimo*. (I-416)

Minimum view – *visão minimizada*.

Opção que permite visualizar a tela ativa de forma reduzida. (L-162)

MINIX

Sistema operacional semelhante ao UNIX. (E-131)

Minor device – *dispositivo secundário*.

É um dispositivo menos importante. (D-230)

Minor device number – *número de dispositivo secundário*.

Indicação de um dispositivo não-principal. (D-229)

Minus – *menos*.

Palavra reservada em linguagem de programação COBOL. (R-294)

MIPS (Million Instructions Per Second) – *Milhão de Instruções Por Segundo*.

(1) Um método de *benchmark*, usado para medir a velocidade com que um computador executa as instruções do microprocessador. Um computador capaz de atingir 0,5 MIPS, que executa 500.000 instruções por segundo. (H-188)

(2) Unidade de medida da velocidade de processamento que significa “milhões de instruções por segundo”. (V-668)

Mirror – *espelho*.

(1) Uma cópia completa de um *site* ou diretório freqüentemente visitados, de modo que mais usuários possam ter acesso a eles, ou para aumentar a velocidade de acesso de servidores remotamente localizados.

(2) Gravação de dados em dois ou mais disquetes ou outro dispositivo de armazenamento, no caso de uma cópia ser perdida.

(3) Um método de redundância onde os dados são duplicados em dois dispositivos, fisicamente separados ou não; assim, se um dispositivo falhar, o outro poderá ser usado, e os dados estarão a salvo.

(4) Processo ou ferramenta que copia um objeto

selecionado e o inverte, refletindo-o por uma linha imaginária na tela. (W-1)

Mirror for Windows

Um pacote com funcionalidade para servir usuários com necessidade de comunicação básica. (L-68)

Mirror site – *“site” espelho*.

Um site de rede que é uma cópia exata de outro *site*, montado para aliviar o congestionamento de tráfego e facilitar o acesso à informação. (W-94)

Mirror tranformation – *transformação de imagem*. (V-13)

Mirroring – *espelhamento*.

Processo no qual um disco inteiro é duplicado em um segundo disco. Se o disco original falha, o disco duplicado (espelhado) automaticamente assume, sem perda de dados importantes. (U-627)

MIS (Management Information System) – *Sistema de Informação de Gerência*.

(1) (SCI) Gerência ou trabalho de caráter administrativo realizado com a ajuda do processamento automático de dados. Abreviado como MIS.

(2) Sistema específico de processamento de dados criado para ajudar na realização de funções administrativas ou de gerência. Proporciona à direção informação constituída pelos dados que deseja conhecer, os dados recentes ou os obtidos com a velocidade própria das operações em tempo real. (V-750)

Misc

Na Internet, um prefixo que indica uma categoria de grupo de discussão que discute sobre uma miscelânea de tópicos. (W-1)

Miscellaneous – *miscelânea*.

Normalmente relativo a um manual que trata de assuntos diversos do equipamento. (P-117)

Miscellaneous instruction – *instrução de mensagens incorretas*.

Instrução que consiste em interceptar mensagens de endereço único que contém um indicativo ou código de identificação de chamada errônea. (H-691)

Misinterpret – *não reconhecer, interpretar mal*. (D-852)

Misinterpreted – *mal interpretado, não-interpretado*. (R-333)

Mismatch – agrupamento errôneo. (I-261)

Misplaced – colocado mal, fora do lugar, com erro de alocação. (A-28)

Missing – ausência; ausente. (I-261)

Missing block – bloco perdido. (D-267)

Mistake – engano.

(1) Uma falha humana que causa um erro de máquina, por exemplo, uma falha aritmética provocada por uma fórmula incorreta ou erro na programação. Este tipo de erro é conhecido como “erro grosseiro”, para distinguir dos erros nas respostas, provocado por truncamento, erro de aproximação etc.

(2) Uma ação humana que produz um resultado indesejável e inesperado. Contrasta com: *error*, *failure*, *fault* e *malfunction*. (V-147)

MIT (Master Instruction Tape) – Fita de Instruções-Mestre.

Uma fita no qual estão armazenados todos os programas de um sistema. (H-484)

Mix

Termo inglês que designa o conjunto de critérios materializados por instruções do tipo utilizado para definir o desempenho de um sistema de processamento. Existem os *mix* de potência, os *mix* de características etc. (V-125)

Mixed mode manager – gerenciador de modalidade mista.

Sistema que utiliza várias formas de gerenciamento misturadas. (C-7)

Mixed type – tipo misto.

Tipo de variável que contém números inteiros e reais. (J-408)

Mixed-line – linha combinada. (H-733)

Mixed-plataform – plataforma mista.

Conjunto de dados de diversas fontes diferentes reunidas por um programa de *linkage*. (V-518)

Mixer – mescla, combinação, mistura.

Junção, combinação de programas, software ou utilitários. (G-406)

MKDIR (MaKe DiRectory) – “criar diretório”.

Comando interno do DOS e comando em C para a criação de um novo diretório num disco. (Q-76)

MKTEMP (MaKe TEMPorary) – “criar temporário”.

Comando em C que substitui parte de uma sequência alfanumérica por um nome de um arquivo que não existe no diretório indicado. (Q-77)

MLID (Multiple Link Interface Driver) – “Driver” de Múltipla Ligação.

Software condescende com a arquitetura *Open-Data Link Interface* da Novell. (B-204)

MMU (Memory Management Unit) – Unidade de Gerenciamento de Memória.

Unidade de controle da hierarquia de memória de um sistema considerado como um todo, ou controle de acesso em um nível fixo dentro da hierarquia. (R-160)

MMX (Matrix Maths Extensions) – Extensões Matemáticas de Matriz.

(Ver: Matrix Maths Extensions). (W-1)

MMX (Multi Media Extensions) – Extensões de Multimídia.

O mesmo que *Matrix Maths Extensions (MMX)*. (W-1)

Mnemonic – mnemônico.

Um termo geralmente abreviado que traduz uma palavra ou conjunto de palavras que significam uma instrução para a máquina. O mnemônico auxilia na memorização das instruções. Normalmente, o mnemônico é formado de letra(s) que indicam a(s) palavra(s) ou expressão(ões) que se pretende representar. (V-103)

Mnemonic code – código mnemônico.

Símbolos definidos para facilitar a memorização de uma palavra. (H-136)

Mnemonic machine language – linguagem de máquina mnemônica.

Linguagem de máquina mnemônica, na qual a sintaxe dos comandos fornece uma certa compreensão do efeito causado por eles. (U-410)

Mnemonic operation – operação mnemônica.

Operação que representa, abreviadamente, uma palavra ou um conjunto de palavras, auxiliando a memorização. (H-693)

MNP (Microcom Networking Protocol)

Os protocolos MNPs 2,3,4 e 10 de correção de dados e MNP 5 para compressão de dados desen-

volvidos pela Microcom. O MNP1 está obsoleto e as versões MNP6 a MNP10 são padrões de comunicação patenteados. (L-43)

MNP support – *suporte MNP.*

Suporte técnico oferecido para usuários de uma rede interna. Está disponível em softwares gerenciadores de redes. (B-83)

MOD

No DOS e no OS/2, um comando externo que define o modo de operação do vídeo e estabelece os parâmetros de comunicação para impressoras e outros dispositivos conectados ao computador através da porta serial. (E-99)

Mode – *modo, modalidade; sistema numérico.*

(1) Um sistema de representação de dados no computador. Ex.: o modo ou sistema binário.

(2) Uma maneira (modo) selecionada de operação em um computador. (V-262)

Mode bit

Transferência de dados para dispositivos de entrada/saída. (R-347)

Mode command – *modo de comando.* (V-732)

Mode message – *modo de mensagem.* (F-128)

Mode of protection – *modo de proteção.* (D-119)

Model – *modelo.*

Representação em pequena escala, ou na forma matemática, de um objeto ou sistema que se pretende desenvolver. Quando representado matematicamente, é denominado modelo matemático. (V-111, 191)

Model based – *baseado em modelo.* (E-279)

Model construction – *construção de modelo.* (E-279)

Model development – *desenvolvimento de modelo.* (E-279)

Modem – *modulador/demodulador.*

(1) É um dispositivo que liga um equipamento de processamento de dados a um canal de comunicação: sua função é converter os dados para uma forma compatível com o canal de comunicação, e vice-versa. Em geral, transforma a transmissão paralela em serial e vice-versa, ao mesmo tempo serve de interface que ajusta a cadência e a sincronia do fluxo dessas informações.

(2) É um dispositivo que tem por finalidade modular e demodular sinais para permitir transmissão de dados por um canal de comunicação. (V-183)

Modem cable – *cabo do modem.*

Ligado para conectar o modem a outro equipamento. (P-116)

Modem card – *placa de modem.* (D-826)

Modem check – *autoteste do modem.*

Recurso disponível em alguns modems para facilitar a detecção de falhas. (H-150)

Modem command – *comando de modem.* (G-580)

Modem port – *porta do modem.*

Placa em que deve ser conectado o modem. (T-394)

Modem rear panel – *painel traseiro do modem.*

Face do modem em que são feitas as ligações físicas. (H-153)

Modem server – *servidor de modem.* (J-498)

Modem sharing unit – *unidade de compartilhamento de modem.*

Unidade que permite o compartilhamento de um modem em um meio entre dois ou mais terminais. (H-149)

Modem speaker – *alto-falante do modem.* (D-796)

MODF (MODule Fraction) – *“módulo fracionário”.*

Função em C que retorna a parte fracionária e a parte inteira de um argumento numérico. (Q-31)

Modifier bits – *bits modificadores.*

Pequeno conjunto de bits (posições de bits) em uma palavra de instrução, utilizado para proporcionar uma especificação adicional na forma de emprego ou interpretação do código de operação e/ou nas direções dos operandos. (S-412)

Modify – *modificar.*

(1) Alterar uma parte de uma instrução, de modo que sua interpretação e execução seja outra que não a normal. A alteração pode ser permanente ou transitória, fazendo com que o estado normal seja restabelecido após determinado número de passagens.

(2) Alterar uma sub-rotina de acordo com um parâmetro definido. (V-190)

Modify command – *comando de modificação*.
Comando que permite alterações no programa. (D-679)

Modify structure – *estrutura de modificação*.
Comando do dBase que altera a estrutura do arquivo. (V-606)

MODULA – *linguagem MODULA*.
Linguagem de programação baseada na linguagem Pascal, concebida para facilitar a programação modular de aplicações que geralmente são reservadas à programação Assembler, como por exemplo, sistemas operacionais, controle de periféricos, processamento de interrupções etc. (H-146)

Modular – *modular*.
Grau de normalização dos componentes de um sistema que denota o conceito que torna possível diversas combinação de uma grande variedade de unidades compatíveis entre si. (V-752)

Modular adapter – *adaptador modular*.
Adaptador para uma normalização dos componentes de um sistema que denota o conceito que torna possível diversas combinações de uma grande variedade de unidades compatíveis entre si. (B-08)

Modular data jack – *jaque de dados modular*.
É um tipo de conector padronizado internacionalmente. (H-154)

Modular design – *projeto modular*.
Indica o grau de normalização dos componentes de um computador e denota um conceito que torna possíveis diversas combinações e uma grande variedade de unidades compatíveis entre si. (C-137)

Modular format – *formato modular*. (U-330)

Modular programming – *programação modular*.
Técnica de programação que surgiu para facilitar o gerenciamento e desenvolvimento de grandes programas. (U-344)

Modularity – *modularidade*.
(1) Conceito que fundamenta a criação de numerosas unidades físicas de um computador, fazendo com que sejam relativamente interdependentes entre si e possam intercambiar-se formando, facilmente, novas configurações de equipamentos.
(2) Formação de diversas configurações (sistemas)

de equipamento, valendo-se da característica das unidades físicas de serem relativamente interdependentes entre si e poderem intercambiar-se, formando diferentes sistemas (configurações de equipamentos). (R-162)

Modulation – *modulação*.
O processo de alteração ou ajuste das características de uma onda portadora que vibra a uma certa amplitude e frequência, de modo que suas variações representem informações significativas. (E-23)

Modulation technique – *técnica de modulação*.
Processo mediante o qual alguma característica de onda é variada de acordo com outra onda ou sinal. Esta técnica é usada em conjuntos de dados e em modems, de modo a tornar os sinais de máquinas conectados compatíveis com as possibilidades de comunicação. (T-764)

Modulator – *modulador*.
Um dispositivo que faz variar um fenômeno repetitivo de acordo com um esquema predeterminado, normalmente introduzido como um sinal. (H-278)

Module – *módulo*.
(1) Um dispositivo conectável e intercambiável, contendo componentes.
(2) Um bloco incremental da memória, ou um outro dispositivo qualquer, usado para expandir a capacidade do computador ou a modularidade do sistema.
(3) O maior “subassemblador” de um armazenamento cíclico. (V-107)
(4) Módulo em um programa pronto para ser carregado e executado. (D-686)

Module definition file – *arquivo de definição de módulo*.

Um arquivo que descreve os segmentos de características do programa de aplicação do OS/2 ou da biblioteca de elo dinâmico. O arquivo de definição é processado por um ligante durante a criação de um arquivo executável. (N-95)

Module library – *biblioteca de módulo*. (F-117)

Modulus – *módulo*.
(1) Função matemática externa básica da linguagem de programação COBOL.
(2) Num teste de módulo, um número pelo qual os dígitos somados são divididos. (V-242)

Monitor – *monitor; monitorar.*

(1) Normalmente é uma rotina de diagnóstico usada para responder perguntas referentes a um programa, supervisionar e verificar (testar) a operação corrente durante sua execução.

(2) Controle do funcionamento de uma rotina durante sua execução por outra rotina de diagnose, muitas vezes de forma seletiva, usada no processo de depuração (*debugging*). (V-184)

(3) Terminal de vídeo.

Monitor dispatcher – *despachador do monitor.*

Um componente da parte central do OS/2 que decide entre os dispositivos de aplicações do monitor. Também move os dados de um ou mais monitores e dispositivos de aplicação que são armazenados temporariamente no *driver*. (N-101)

Monitor terminal – *terminal de vídeo.* (V-701)

Monitoring – *monitorar; monitoramento.* (D-915)

Monitoring system – *sistema de monitoramento.* (V-699)

Mono-case – *apenas caracteres maiúsculos.* (R-318)

Mono/color switch

Interruptor para tela monocromática ou colorida. (D-760)

Monochrome – *monocromático.*

Relativo ou constituído de uma só cor. (V-425)

Monochrome adapter – *adaptador monocromático.*

Adaptador de monitor que trabalha somente em preto e branco. (T-334)

Monochrome display – *tela monocromática.* (D-370)

Monochrome display adapter – *adaptador de display (vídeo) monocromático.*

Adaptador de vídeo lançado em 1981, capaz de operar apenas em um modo de texto: 25 linhas de 80 caracteres cada, com caracteres sublinhados, piscantes ou de alta densidade. (E-70)

Monochrome graphics display – *display (mos-trador) gráfico monocromático.*

Display com tonalidades de uma cor. (T-501)

Monochrome monitor – *monitor monocromático.*

Terminal de vídeo com *display* em tonalidades de uma cor. (R-254)

Monochrome scanning – *varredura (digitali-zação) monocromática.*

Forma de enviar imagens para o computador de forma monocromática. (J-516)

Monochrome screen – *tela monocromática.*

Tela de uma única cor. (H-578)

Monochrome video – *vídeo monocromático.* (M-31)

Monolithic – *monolítico.*

Tipo de processamento de sistema em que a unidade central é colocada em uma única pastilha de silício. (V-551)

Monoprogrammable environment – *ambiente monoprogramável.*

Ambiente monoprogramável em que apenas um programa pode ser executado por vez. (U-405)

Monoprogramming – *monoprogramação.*

Método de utilização de um computador, no qual é executado um único programa de cada vez na memória central. (D-252)

Monoscopic device – *dispositivo monoscópico.*

Proporciona exatamente a mesma visão para cada olho. (L-75)

Monospaced – *com espaçamento uniforme.*

Tipo de fonte em que todas as letras são do mesmo tamanho. (T-266)

MOO (Multiuser Object-Oriented) – *Orientado a Objeto Multi-Usuário.*

(Ver: Multiuser Object-Oriented). (W-113)

More

Comando utilizado para mostrar uma tela cheia, de cada vez, em operações que utilizam amostragem de dados no vídeo. (U-724)

MOS

Semicondutor de óxido metálico (*Metal Oxide Semiconductor*), ou sistema de operação (integração) de administração (*Management Operation System*). (F-234)

Mosaic

Um dos primeiros programas navegadores da Web (Internet), foi criado pelo NCSA (*National Center for Supercomputing Applications*), tornando-se um programa de domínio público. Superado pelo Netscape Navigator. (J-593)

Most Significant Bit (MSB) – *Bit Mais Significativo*.

Bit mais significativo de um conjunto de oito bits. (T-375)

Mother board – *placa-mãe*.

O mesmo que placa lógica. A maior placa de circuitos impressos do computador, que contém a CPU, os chips de apoio ao microprocessador, a memória RAM e diversos *slots* de expansão. (V-207)

Motif

Interface gráfica padronizada pela OSF (*Open Software Foundation*) para sistemas UNIX que se baseiam no X-Windows. (B-90)

Motion video

Dispositivo de saída que expõe numa tela mais de 18 quadros por segundo. (B-53)

Motor control – *controle de motor*.

Controle do motor do disco. (T-605)

Motorola

Fabricante dos EUA de equipamentos e semicondutores. Fornecedor do processador 68000 para os Macintosh da Apple Computer. (R-127)

Motorola MC 68000

Um microprocessador que processa 32 bits internamente, embora use um *bus* de 16 bits para se comunicar com o resto do computador. (E-112)

Mount – *montar, armar*.

(NOVELL) – Comando de console que informa a *NetWare* que um novo meio está sendo carregado para o subsistema do servidor. Esse comando é utilizado somente com servidores que usam meios removíveis ou dispositivos compartilhados. Isso pode incluir certos tipos de discos rígidos, discos flexíveis e conjunto de vários disquetes. (I-298)

Mouse

Um dispositivo de entrada conectado em microcomputadores destinado a substituir funções do teclado por meio de um ou mais botões de controle. É projetado para ser movimentado sobre uma superfície horizontal plana (em geral, uma área da mesa de trabalho próxima ao teclado). Quando é movimentado, seus circuitos internos transmitem sinais que produzem o movimento correspondente em um ponteiro exibido na tela do monitor, denominado cursor. Este, por sua vez, realiza várias operações, tais como digitação, desenho, edição de

texto e gráficos, abrindo e fechando arquivos, e realizando outros comandos. Dependendo do tipo de mecanismo interno, que utiliza para gerar sinais e da maneira como é conectado ao computador, o mouse pode ser mecânico, óptico ou serial etc. (W-13)

Mouse button – *botão do mouse*.

Dispositivo existente no mouse, que permite ao mesmo mover o cursor na tela, nas direções desejadas. Existem um ou mais botões no mouse. (V-187)

Mouse click – *clique do mouse*.

A pressão de alguma das teclas do mouse, indicando ao programa uma instrução a ser executada. (J-586)

Mouse compatible offering – *oferta de compatibilidade de mouse*.

Compatibilidade entre o mouse e o sistema de computação. (H-129)

Mouse cover – *capa de mouse*.

Capa para cobrir e proteger o mouse contra poeira e evitar perda de contato elétrico nos terminais eletrônicos. (J-498)

Mousepad – *almofada para mouse*.

Uma espécie de almofada protetora chata e plana, de borracha, sobre a qual o mouse é movimentado. É utilizada para facilitar o uso do mouse. (W-8)

Mouse pen – *caneta de leitura óptica*.

Dispositivo que permite a leitura óptica, por exemplo, leitura do código de barras. (I-248)

Mouse pointer – *ponteiro de mouse*.

Cursor de seta que segue os movimentos do mouse. (G-423)

Mouse support – *suporte a mouse*.

Característica que identifica programas que permitem a utilização do mouse como dispositivo de entrada. (Ver: Mouse). (R-182)

MOUSE.SYS

Arquivo que configura o mouse. (V-732)

Move – (ISO) – *mover; movimento*.

(1) Em programação de computadores, copiar dados de uma determinada localização do armazenamento (memória) interno para outra localização no mesmo armazenamento. (V-85)

(2) Declaração da linguagem COBOL que faz a transferência de dados. **(D-258)**

(3) Transferir informações de um local para o outro, apagando a informação da origem. **(J-393)**

MOVETO (MOVE TO) – “*mover para*”.

Comando em C e Pascal que muda a posição corrente do cursor em uma tela gráfica. **(Q-82)**

MP3

Forma abreviada de *MPEG-I Audio Layer III*. Formato de áudio MPEG que produz som com qualidade de CD, com uma relação de compactação de 12:1. **(W-89)**

MP/M

Versão multiusuário do sistema operacional CP/M. **(H-267)**

MPC (Multimedia Personal Computer) – *Computador Pessoal Multimídia*.

Um padrão para equipamentos e programas multimídia desenvolvido pelo MPC Consortium, que congrega a Microsoft, a Phillips, a Tandy e a Zenith Data Systems. **(H-679)**

MPC – Level 2 (Multimedia Personal Computer – Level 2) – *MPC – Nível 2*.

Um padrão para equipamento e programas de multimídia. Exige micro 486, 4 MB RAM, e monitor SVGA. **(E-63)**

MPC601 (Multimedia Personal Computer 601) Computador com recursos de som, CD e multitarefa. **(T-473)**

MPEG (Motion Pictures Experts Group)

Software de compressão de dados utilizado em multimídia (gráfico, vídeos, sons etc.). **(R-132)**

MPEG 3 (Moving Picture Experts Group 3)

Um padrão de compressão para música. Permite ajustar mais de 100 canções de duração longa em um único CD sem quase nenhuma perda de qualidade. Pode-se encontrar MP3 *players* (executores de MP3) e arquivos MP3 na Internet. A indústria de música, entretanto, quer evitar que os arquivos MP3 sejam trocados e fechou alguns *sites* que os distribuíam. São encontrados na Internet por meio do *chat* do IRC. **(W-89)**

MPU (MicroProcessor Unit) – *Unidade de Microprocessador*.

Dispositivo que constitui a CPU do computador. **(G-306)**

ms – *milissegundo*.

Unidade de medida igual a um milésimo de segundo. **(G-420)**

MS Excel – *Microsoft Excel*.

Planilha de cálculo desenvolvida pela Microsoft. **(T-450)**

MS-DOS (Microsoft Disk Operating System – Sistema Operacional de Disco da Microsoft).

Um sistema operacional de comando básico chamado Sistema Operacional de Disco, ou DOS, para computadores pessoais IBM ou equivalentes, produzido e comercializado pela Microsoft, Inc. **(W-69)**

MS-DOS command prompt – “*prompt*” de comando do MS-DOS.

Prompt é a definição de como a linha de comando se apresentará, de forma completa ou simples. O *prompt* padrão é \$p\$g, que significa mostrar o diretório-raiz e o sinal de dois pontos, armazenando os últimos 100 comandos dados na linha de comando. **(G-561)**

MS-DOS prompt icon – *representação gráfica do prompt do MS-DOS*. **(G-583)**

MSD (Most Significant Digit) – *Dígito Mais Significativo*.

Em notação posicional, dígito (diferente de zero) que ocupe a posição extrema esquerda do número. **(T-510)**

MSI (Medium Scale Integration) – *Integração à Média Escala*.

Integração na escala de 100 a 10.000 transistores em um só chip. (Ver: Integrated Circuit.) **(R-162)**

MSX (Microsoft Extended) – *Extensão Microsoft*.

Padrão de computador com 8 bits. **(T-430)**

MTA (Multitasking Message Transfer Agent) – *Agente de Transferência de Mensagens Multitarefa*.

Arquitetura que traz melhoras nas transmissões *back-end* de uma rede. **(B-114)**

MTBF (Mean Time Between Failures) – *tempo médio entre defeitos*.

O intervalo médio de tempo, geralmente expresso em milhares de horas, transcorrido antes que um componente de hardware apresente defeito ou necessite de manutenção. **(E-2)**

MTITLE

Palavra reservada para linguagem BASIC, que indica inicialização do programa. (G-156)

MTN (Managed Transmission Network) – *Rede de Transmissão Gerenciada*. (B-222)

MUD (Multi User Domain) – *Domínio Multi-usuário*. (Ver: Multi User Domain). (W-80)

Multi user – *multiusuário*.

Microcomputadores que permitem o compartilhamento de uma mesma CPU por vários usuários simultaneamente. (V-72)

Multi-blocking – *multibloco*. (D-899)

Multi-CPU architecture – *arquitetura multi-CPU*.

O *design* Multi CPU usa uma CPU diferente para cada chamada dos usuários. Apesar das Multi-CPU's serem alocadas num único gabinete, elas atuam individualmente, cada uma com sua saída serial. (B-31)

Multi-layer structure – *estrutura de multinível, estrutura de multicamada*.

Dispositivo eletrônico fabricado mediante uma técnica que consta do depósito de várias camadas de camadas condutoras em um substrato isolante. (G-97)

Multi-level – *nível múltiplo*. (V-13)

Multi-line application – *aplicação multilinha*.

Sistema de comunicação que utiliza várias linhas telefônicas. (R-368)

Multi-line asynchronous interface – *interface assíncrona multilinha*.

Circuitos de comunicação assíncrona que utilizam mais de uma linha. (R-369)

Multi Media Extensions (MMX) – *Extensões Multimídia*.

O mesmo que *Matrix Maths Extensions (MMX)*. (W-1)

Multi-process – *multiprocesso*.

Execução simultânea, ou em níveis distintos, de dois ou mais programas ou sequência de instruções, por um computador ou em rede de computadores. (H-403)

Multi User Domain (MUD) – *Domínio Multi-usuário*.

Um MUD é uma forma de realidade virtual projetada para o uso em rede. É um mundo criado e que existe somente para a interação dos participantes dentro dele com outros usuários de computador em tempo real; ou seja, um mundo detalhado por palavras, no qual os usuários, como personagens, podem navegar e interagir. (W-80)

Multi-user system – *sistema multiusuário*.

Sistema de computador que permite a mais de um usuário acessar simultaneamente os mesmos programas de dados. (V-489)

Multi-virtual machine – *máquina multi-virtual*. Computador cuja arquitetura, suporta e simula a utilização de diversos dispositivos virtuais. (V-524)

Multi-window – *janelas simultâneas*. (R-318)

Multidatabase – *banco de dados múltiplos*.

Programa de banco de dados em que se pode ter acesso a diversos arquivos de dados simultaneamente. (V-506)

Multidimensional array – *matriz, ordem multidimensional*.

Uma ordem de mais de uma dimensão. (V-450)

Multidrop line – *linha multiponto*.

Linha ou circuito que conecta entre si várias estações ou terminais. (E-566)

Multifrequency – *multifrequência*.

Micro que pode trabalhar em várias frequências de processamento. (T-272)

Multifunction – *multifunção*.

Capacidade que um sistema operacional possui de acionar diversas funções simultaneamente. (V-512)

Multilayered – *multiface*.

Placa com muitas faces de circuito impresso. (P-155)

Multilevel memory – *memória multinível*.

Sistema de memória principal do micro. É nessa placa que são conectados *drives*, monitor, teclado e impressora, além de fontes de energia. (E-48)

Multilevel storage – *memória (armazenamento) multinível*.

Sistema de armazenamento que contém pelo menos dois subsistemas de memória com atributos de tempo e capacidade diferentes. (J-454)

Multilingual – *multilingual*.

Refere-se à página de código do MS-DOS que contém um conjunto de caracteres especiais usados por línguas estrangeiras (línguas exceto o inglês) de um computador compatível com o IBM PC. (M-47)

Multimate

Um processador de textos comercializado pela Ashton-Tate que emula os equipamentos dedicados de processamento de textos da Wang. (E-153)

Multimedia – *multimídia*.

Apresentação de informações num computador usando recursos gráficos, som, animação e texto. (V-350)

Multimedia board

Um método computadorizado para a apresentação de informações utilizando mais de um meio de comunicação e enfatizando a interatividade. Em geral, a multimídia associa texto, gráficos e som. (C-181)

Multimedia hardware – *equipamento com diversos recursos*.

Equipamento (microcomputador) com diversos recursos, como por ex.: CD, microfone, caixas de som, fax, secretária eletrônica etc. (T-248)

Multimedia kit – *kit multimídia*.

Conjunto de equipamentos que incluem placas, amplificadores, *drive* para CD-ROM e softwares, que, instalados no computador, produzem mensagens que podem conter som, voz, imagens e dados. (L-169)

Multimedia machine – *máquina de multimídia*.

É o computador no qual estão conectados os acessórios inerentes ao desenvolvimento da multimídia. (L-105)

Multimedia mail – *correio multimídia*.

Sistema de informação no qual é permitido a troca de dados usando a tecnologia multimídia. (V-393)

Multimedia platform – *plataforma de multimídia*.

Estação de trabalho que permite o uso de recursos de multimídia: edição de imagens e sons. (O-03)

Multimedia projector – *projektor de multimídia*.

Projektor de som, gráficos, animação e vídeo. Combina os elementos da multimídia com o hipertexto, o qual faz a vinculação das informações. (C-71)

Multimedia software – *software multimídia*.

Programas que se utilizam de recursos de som e imagem, com utilização freqüente de CD-ROM. (K-4)

Multimedia sound standard – *padrão de som multimídia*. (O-07)

Multimedia system – *sistema multimídia*.

(Ver: Multimídia). (G-358)

Multimedia upgrade kit – *kit de atualização multimídia*.

Kit de instalação de tecnologia de multimídia. (V-678)

Multimode

Forma de propagação da luz em fibras ópticas, na qual a luz se reflete no interior da fibra em vários graus de reflexão. (U-230)

Multinetwork data access – *acesso a dados de uma multirrede*.

Acesso a dados multirrede mediante a conexão de clientes e servidores, não só por meio de máquinas diferentes, mas também por meio de diferentes redes. (B-100)

Multipage – *multipágina*.

Capacidade que um sistema operacional possui como meio de transferir um programa à memória, dividindo-o em diversas páginas de memória. (V-388)

Multipage memory – *memória de múltiplas páginas*.

Memória que pode ser segmentada em vários blocos. (D-402)

Multipart form – *formulário com diversas vias*.

Formulário de impressão múltiplo com papel carbono entre as folhas (ou com um revestimento químico que funciona como carbono no verso de cada folha, exceto a última), cuja finalidade é produzir várias cópias simultâneas na saída em impressora de impacto. (E-66)

Multiplatform – *multiplataforma*.

Aplicativo que pode ser executado em várias plataformas. (G-36)

Multiple – *múltiplo*.

Colocação de mais de uma imagem do mesmo produto em uma única forma. (W-72)

Multiple access method – *método de acesso múltiplo.*

Refere-se aos sistemas de gerenciamento dos dados que permitem grande flexibilidade, no tratamento dos dados de uma base de dados, possibilitando uma ampla gama dos modos de acesso, pesquisa e manipulação. (R-400)

Multiple activity – *múltipla atividade.* (E-305)

Multiple addresses – *múltiplo endereçamento.*
Várias maneiras de indicar à máquina onde se encontra algo executado. (J-83)

Multiple boot – *múltipla partida.*
(Ver: Boot). (H-628)

Multiple data record – *registro de dados múltiplos.*

Nos gerenciadores de banco de dados, um conjunto completo de elementos relacionados entre si, armazenados em campos de dados identificados pelo nome. (H-665)

Multiple domains – *múltiplos domínios.*
Uma série de domínios numa única LAN, a qual tem seu próprio canal de comunicação alocado ao seu *post-office* (posto de transferência dos dados). (B-36)

Multiple files – *múltiplos arquivos.*
São arquivos não-específicos utilizados por vários usuários; geralmente, esses arquivos são criados em rede. (L-100)

Multiple guest system – *sistema de múltiplos convidados.*
Programa de comunicação de dados, em que um sistema é capaz de receber diversos usuários simultaneamente. (V-526)

Multiple modules – *múltiplos módulos.* (L-137)

Multiple operations – *operações múltiplas.* (H-734)

Multiple processors – *processadores múltiplos.* (D-890)

Multiple shadow table support – *suporte de tabelas múltiplas de sombra.*
Sistema que mascara um caractere ou conjunto de caracteres, de modo que somente o programador que utilizou a máscara possa ler os dados. (V-331)

Multiple sites – *múltiplas localidades.*
Tipo de interligação de redes na qual os nós encontram-se em partes distantes da matriz. (B-03)

Multiple user environment – *ambiente multi-usuário.*
Técnica de arranjo de equipamentos. (H-609)

Multiple user mode – *modo multiusuário.* (D-880)

Multiple users – *usuários múltiplos.*
Sistemas de redes criado pela NOVELL em tempo compartilhado, em que o usuário tem a impressão de estar utilizando sozinho a rede. (V-304)

Multiple Virtual Storage (MVS) – *Armazenamento Múltiplo Virtual.*

Trata-se de um sistema operacional avançado utilizado pela IBM, que se caracteriza por oferecer mais recursos que os sistemas operacionais correntes. (V-525)

Multiple-key retrieval – *recuperação de chaves múltiplas.*
Recuperação que requer procura de dados baseada nos valores dos diversos campos. (H-64)

Multiple-step model – *modelo de multi-passo.*
Técnica que consiste em dividir o problema em várias partes e resolvê-las. (J-518)

Multiplex – *multiplex; multiplexar.*
Forma abreviada para *multiple access* (acesso múltiplo).

- (1) Um tipo de sinal único produzido pela combinação de dois ou mais sinais para transmissão por meio de um único canal de comunicação.
- (2) Enviar dois ou mais sinais ao mesmo tempo por um único canal de comunicação. (W-12)

Multiplexed (data) bus – *barramento multiplexado.*

Tipo de estrutura de laço comum, ou *bus*, na qual o número de linha de sinais que integram o laço é menor que o de bits de dados, endereço ou informações de controle transferidos entre os elementos do sistema. (S-443)

Multiplexer (MUX) – *multiplexador.*
Um circuito de hardware que seleciona uma única saída com base em diversas entradas. Também um dispositivo para afunilamento de diversos fluxos de dados em uma única linha de comunicação. (T-513)

Multiplexing – *multiplexação*.

Um canal de comunicação que leva mais de uma mensagem simultaneamente. (D-923)

Multiplexor – *multiplexador*.

(1) Dispositivo físico que permite manipular ou tratar sinais múltiplos por um só canal de comunicação.

(2) Termo genérico empregado para denominar um dispositivo que combina dados procedentes de um certo número de fontes ou circuitos em um só canal de dados, para seu processamento, ou ao contrário, distribui dados, procedentes de um só canal, a certo número de dispositivos ou circuitos.

(3) Computador especializado, dotado de programa armazenado, destinado a executar funções de entrada/saída num sistema de tempo real. (E-198)

Multiplexor channel – *canal multiplexador*.

Um canal projetado para operar com vários dispositivos de entrada/saída simultaneamente. (G-196)

Multiplication – *multiplicação*. (T-26)

Multiplication table – *tabela de multiplicação*.

Área definida na memória principal que contém os grupos de números a serem utilizados durante a exploração tabular da operação de multiplicação. (I-210)

Multiplier – *multiplicador*.

(1) Dispositivo de duas ou mais entradas e uma só saída e no qual o sinal de saída é proporcional ao produto dos sinais de entrada.

(2) Numa operação de multiplicação, o número ou quantidade pelo qual o multiplicando é multiplicado. Sinônimo de: *multiplier factor*. (T-68)

Multiply – “multiplicar”.

Comando da linguagem COBOL que faz multiplicações. (D-547)

Multipoint line – *linha multiponto*.

Laço (enlace) de comunicação de dados que conecta mais de dois elementos (estações, nós etc.). (S-282)

Multipoint mode – *modo multiponto*.

É uma conexão estabelecida entre mais de duas estações de dados com a finalidade de transmissão de dados. Essa conexão pode incluir circuitos de chaveamento (comutação). (H-148)

Multipoint Signal Quality Binning (MSQB) – *Qualidade de Sinais Recebidos em Multiponto*.

Contabiliza o número de *pollings* (consultas sequenciais) recebidos em uma ligação de modem multiponto. (H-151)

Multiport board – *placa-multiacesso*.

Pertinente às placas eletrônicas de computadores multiacesso. (D-397)

Multiprocessing – *multiprocessamento*.

Modo de operação que permite o processamento paralelo por dois ou mais processadores de um multiprocessador. (V-526)

Multiprocessor – *multiprocessador*.

Computador composto de mais de uma CPU com acesso à memória principal. As tarefas a serem executadas são distribuídas por esses elementos. (V-526)

Multiprogrammer – *multiprogramador*. (D-460)

Multiprogramming – *multiprogramação*.

(1) Pertencente ou relativo à execução concorrente de dois ou mais programas em um só computador.

(2) Termo genérico com que se designa o emprego de sistema de cálculo para satisfazer, de forma concorrente, duas ou mais necessidades diferentes de processamento ou para executar mais de um programa concorrentemente, utilizando uma só unidade de processamento para interpolar a execução de um com a de outro.

(3) Utilização da memória principal por mais de um programa de cada vez. (E-187)

(4) Técnica de manuseio das numerosas rotinas e programas simultaneamente. (R-309)

Multiprogramming operating system – *sistema operacional de multiprogramação*.

Sistema que executa vários programas simultaneamente. (T-570)

Multiprogramming system – *sistema de multiprogramação*.

Sistema que se utiliza de vários programas interligados. (T-172)

Multiprotocol – *multiprotocolo*.

São várias especificações de formato e ajustamento relativas a informações trocadas entre portas de comunicação. (E-52)

Multipurpose – *multiobjetivo*.

Sistema de compilação de dados de processamento

de instruções reduzidas, acelerando o processo de compilação. (V-416)

Multiscan – *multiexploração*. (H-751)

Multiserver support – *suporte multiservidor*. (O-85)

Multisession disk – *disco-multissessão*.
Referente a várias sessões. (I-94)

Multisync – *multissincronismo*.
Relativo aos monitores que funcionam em dois modos, geralmente VGA/EGA. (H-191)

Multitasker – *computador-multitarefa*.
Característica de computadores e aplicações que executam vários serviços ao mesmo tempo. Computador que trabalha com mais de uma tarefa ao mesmo tempo. (U-154)

Multitasking – *multitarefa*.
(1) Pertinente à execução concorrente de duas ou mais tarefas pelo computador.
(2) Técnica que permite ao programador usar os recursos de multiprogramação ou de multiprocessamento de um sistema para executar de forma concorrente uma tarefa principal e uma ou mais subtarefas numa mesma partição. (V-71)

Multitasking environment – *ambiente de multitarefa*.
Ambiente em que é usado um dispositivo de linguagem de programação que permite a utilização da capacidade de multiprogramação de um sistema. (J-181)

Multitasking OS – *sistema operacional multitarefa*. (G-552)

Multithread – *multitransação, execução múltipla*.
(1) A execução de vários processos em uma sequência rápida (multitarefa) dentro do mesmo programa. Na manipulação de dados, uma técnica na qual os nós de uma estrutura de árvore contêm ponteiros para nós mais elevados, de modo a tornar mais eficientes os percursos da estrutura. (E-8)
(2) Processamento concorrente de diversas transações ou atualizações de arquivos. Os programas de multitransação utilizam códigos reentrantes e uma transação, mas que não precisa estar terminada antes de outra ter início. (V-466)

Multi-threaded – *processo de execução múltipla ou de multitransição*.
(Ver: Multithreaded). (W-87)

Multithreaded – *processo de execução múltipla ou de multitransação*.

(1) Estrutura do diretório de arquivos depois de utilizar um programa de multitransação. (V-371)
(2) Um tipo de sistema operacional, que permite que múltiplas partes (*threads*) de um único processo sejam executadas simultaneamente. O UNIX é um sistema *multithreaded*, assim como o Windows NT. (W-87)

Multithreaded application – *aplicação com multithread*. (J-622)

Multithreading – *multilinha; multitransacional*.
Pertinente à operação concorrente de mais de um caminho (linha) para a execução dentro do computador. (E-8)

Multiuser – *multiusuário*.
Microcomputador que permite o compartilhamento de uma mesma CPU por vários usuários simultaneamente. (S-353)

Multiuser capability – *capacidade multiusuária*.
Capacidade que um computador tem de ser conectado em rede e oferecer a vários usuários seus recursos simultaneamente. (O-78)

Multiuser configuration – *configuração multiusuário*.
Parte de alguns sistemas operacionais que permite a sua utilização em redes de pequeno porte. (R-410)

Multiuser host – *host multiusuário*.
Sistema que, aparentemente, atende, simultaneamente, a mais de um usuário, ou seja, um sistema de multiprogramação ou multiprocessamento. (E-16)

Multiuser Object-Oriented (MOO) – *Orientado a Objeto Multiusuário*.
Um tipo de ambiente multiusuário de atuação. É um tipo de MUD que incorpora uma sofisticada linguagem de programação orientada a objetos, que pode ser utilizada para os participantes construir seus mundos e personagens virtuais. (W-113)

Multiuser system – *sistema multiusuário*.
(1) Um sistema de computador que permite a mais

de uma pessoa acessar, simultaneamente, os mesmos programas e dados. **(E-84)**

(2) Sistema que aparentemente atende simultaneamente a mais de um usuário, ou seja, um sistema de multiprogramação ou multiprocessamento. **(T-208)**

Musical Instrument Digital Interface (MIDI) – *Interface Digital de Instrumentos Musicais.*

Interface que permite a troca de dados entre diversos instrumentos musicais e um computador. Permite a interação entre esses instrumentos e a CPU do computador mediante a utilização de um programa específico. **(V-581)**

Mutual exclusion – *exclusão mútua.* **(D-236)**

Mutual exclusion condition – *condição de exclusão mútua.* **(D-249)**

MUX (MultipleXer) – *multiplexador.*

Une e/ou separa os canais de um único canal, no caso de um sistema multiusuário. **(N-145)**

MVS (Multi Virtual Storage) – *Armazenamento Virtual Múltiplo.*

Sistema operacional avançado utilizado pela IBM, que se caracteriza por oferecer mais recursos que os sistemas operacionais mais comumente utilizados que, teoricamente, podem evoluir para esse sistema. **(T-398)**

MX (Mail eXchange) – *central de correio.*

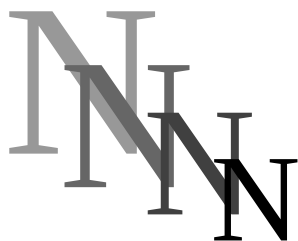
Registro DNS usado para definir o(s) hospedeiro(s) disposto(s) a receber correspondência eletrônica para uma dada máquina. **(W-26)**

Mylar

Uma marca registrada da Du Pont para filmes poliéster, quase sempre usada como base para meios de informações de cobertura magnética. **(V-247)**

Myriad – *milhares, grande quantidade.*

Palavra freqüentemente encontrada em textos técnicos. **(H-747)**

**Nag screens**

Mensagens embutidas em alguns programas *shareware* que aparecem de várias maneiras para fazer lembrar ao usuário de pagar o software que está utilizando. (W-67)

Name – nome.

(1) Um termo composto de uma ou mais palavras que identifica uma unidade de classe geral de itens. Assim, um nome pode identificar uma pessoa, componente de uma máquina, código de operação, função etc.

(2) Em COBOL, é uma combinação de até trinta caracteres alfanuméricos, contendo pelo menos um caractere alfabético, nenhum branco, iniciando ou terminando por hífen. (V-114, 116)

Name server – servidor de nomes.

Um hospedeiro (*host*) que traduz nomes de domínio para endereços IP (*Internet Protocol*). (W-63)

Named – nomeado, chamado.

Que tem nome. (G-567)

Named pipe

É um recurso de software de sistema operacional em rede que permite procurar ou separar máquinas para comunicar um computador com outro através de rede. (N-137)

NAND – operador lógico “NAND”.

Operador lógico que produz um resultado falso se todas as variáveis conectadas pelo operador forem verdadeiras, e um resultado verdadeiro se pelo menos uma variável for falsa. Negação de *AND*. (V-623)

Nano – nano.

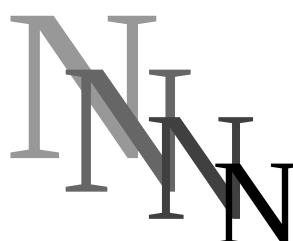
Prefixo que significa um bilionésimo. (H-484)

Nanometer – nanômetro. (H-484)**Nanosecond – nanossegundo.**

Um bilionésimo do segundo. (V-157)

NAPLPS (North American Presentation-Level Protocol Syntax)

São formatos de transmissão de dados gráficos e



textos para enviar grande quantidade de informação entre computadores. (N-52)

Narrow – estreito. (H-732)**Narrow paper – folha estreita.**

Termo usado nas impressoras para designar folhas mais estreitas que o formulário contínuo. (Q-13)

Narrowed – limitado. (A-32)**NAT (Network Address Translation) – Tradução de Endereços de Rede.**

Sistema incluído em vários roteadores e alguns sistemas operacionais. Vários hospedeiros “atrás” do roteador, ou hospedeiro *firewall* são traduzidos para um único endereço IP (*Internet Protocol*) real. Fundamentalmente, NAT foi desenvolvido para qualquer uso onde o cliente interno abre conexão externa a um *site* remoto (*web browsing*), ou no encontro de duas extremidades em uma porta aleatória selecionada (CTCP do IRC, FTP), mas problemática, onde uma porta específica é usada e mais de uma das máquinas traduzidas precisa aceitar novas conexões externas, como em *web serving*, jogos *on-line*, e outros servidores. (W-48)

National Center for Supercomputer Applications (NCSA) – Centro Nacional para Aplicações de Supercomputação.

Um importante centro de pesquisas americano da Universidade de Illinois, que desenvolveu o Mosaic, o primeiro *browser* gráfico para a WWW (*World Wide Web*), estabelecendo diversos padrões importantes nesta área. (W-92)

National Information Infrastructure (NII) – Infraestrutura Nacional de Informação.

Um conceito concebido pela Administração Clinton que prevê uma rede eletrônica composta de linhas telefônicas, sistemas de cabos e redes de dados de alta velocidade para conectar todos os indivíduos. Visa fornecer prontamente grandes quantidades de informação mediante vários meios de comunicação eletrônica. (W-92)

National Institute of Standards and Technology (NIST) – *Instituto Nacional de Padrões e Tecnologia.*

O objetivo do NIST é fortalecer a competitividade internacional das indústrias americanas, desenvolver a ciência e melhorar a saúde pública, a segurança e o meio-ambiente. Conduz a pesquisa da ciência e da engenharia em campos comercialmente importantes como materiais avançados, sistemas de informação, biotecnologia etc. (W-92)

National Research and Education Network (NREN) – *Rede Nacional de Educação e Pesquisa.*

A NREN usa a Internet para fornecer conexão de recursos de informação não somente para universidades, centros de pesquisa e agências governamentais, mas também para escolas elementares e secundárias. (W-92)

Native – *(modo) nativo.*
(Ver: Native mode). (V-631)

Native Macintosh
Padrão peculiar da família Macintosh de computadores. (K-163)

Native mode – *modo (qualidade) nativo.*
Uma modalidade sob a qual o sistema opera de forma autônoma na máquina real em lugar de operar sob o VM/370. (H-200)

Native-code – *código nativo.*
Regras usadas para converter instruções ou dados de uma forma para outra nativa. (A-82)

Natural language – *linguagem natural.*
Uma linguagem cujas regras refletem e descrevem o uso corrente melhor que o uso prescrito. (T-462)

Natural logarithm – *logaritmo natural.*
Logaritmo cuja base é 2,7182818. Logaritmo neperiano. (K-23)

Navigation – *navegação.* (H-733)

Navigational database – *banco de dados navegacional.* (D-877)

NC (Network Computer) – *Computador de Rede.*
(Ver: Network Computer). (W-8)

NCSA (National Center for Supercomputer Applications) – *Centro Nacional para Aplicações de Supercomputação.*
(Ver: National Center for Supercomputer Applications). (W-57)

NDS (NetWare Directory Services) – *Serviços de Diretório NetWare.*

(Ver: NetWare Directory Services). (W-99)

Near-photographic – *próximo ao fotográfico.*
Qualidade de semelhança à fotografia. (H-751)

Neat
Linguagem simbólica dos computadores NCR. (T-410)

Needle – *agulha de classificação.*
Estilete que pode ser inserido pelos orifícios das perfurações, com o fim de ajudar a classificar ou selecionar cartões. Permite comprovar a presença (ou ausência) de determinada perfuração em todos os cartões de um lote. (V-577)

Needlessly cryptic – *pouco elucidativo; desnecessariamente oculto.* (K-4)

Negation – *negação.*
A conversão de um sinal de dois estados (binário) ou de padrão de bits em seu oposto. (I-114)

Negative – *negativo.*
Numa máquina de cópia de documentos, uma cópia que tem os tons opostos ao do original. Contrasta com: *positive*. (T-597)

Negative number – *número negativo.* (E-366)

Neglecting – *descuidar.* (H-735)

Negotiation – *negociação.*
Processo pelo qual um modem determina que correção de dados e que protocolo de compressão usar quando se relaciona com um modem remoto. (L-43)

Nerd
Apesar de ser freqüentemente usado para designar certos tipos de usuários de computador, o termo *nerd* não originou de nenhum campo de computadores. O *nerd* é qualquer pessoa completamente não-sofisticada ou ineficaz. (N-52)

Nest – *aninhar.*
Armazenar sub-rotinas ou outros dados dentro de sub-rotinas tal que diferentes níveis possam ser acessados ou executados recursivamente. (E-73A)

Nested – *embutido, multinivelado, aninhado.*
A introdução de uma sub-rotina ou um bloco de dados em uma rotina de dados maiores. (V-627)

Nested call – *chamada embutida*.

Chamada de uma macro definida dentro de outra macro. (E-376)

Nested IF – *IF embutido*.

Em linguagem de programação COBOL, um IF complexo usado para testar, numa só instrução, várias condições diferentes, determinando a tomada de ações diferentes. (V-240)

Nested option – *opção embutida*. (U-336)

Nesting – *embutimento, aninhamento*.

(1) Ação de indução de uma rotina ou conjunto de dados numa outra rotina ou conjunto maior.

(2) Ocorrência de uma macroinstrução dentro de uma definição de macro.

(3) Em programação PL/1, ocorrência de um bloco dentro de outro, um grupo dentro de outro, uma declaração IF numa cláusula THEN ou ELSE, um elemento de formato remoto na lista de formatos de uma declaração FORMAT, uma lista de descritores de parâmetros etc. (V-243)

Net – *rede*.

Termo utilizado para referência a redes. (U-310)

Netiquette

Etiqueta da Internet. Conjunto de regras criadas para ajudar a regular o comportamento de usuários da Internet que utilizam correio eletrônico e participam de grupos de discussão (*newsgroups*), com o propósito de tornar as relações no ambiente eletrônico mais harmoniosas e estáveis. Alguns dos fundamentos da netiquette são:

- não use letras maiúsculas para enfatizar parte de um texto, o que é considerado provocação; utilize asteriscos, como se fossem aspas, para dar destaque;
- não envie ou responda a mensagens enviadas a mais de um grupo de discussão;
- não responda com precipitação a uma mensagem recebida;
- tome cuidado ao responder a mensagens enviadas a mais de um assinante, pois a sua resposta poderá ser enviada a todas as pessoas que receberam a mensagem inicial;
- não solicite a censura de um assunto ou idéia que você considera ofensiva; se necessário, crie um arquivo de eliminação para selecionar as mensagens que chegam a seu computador;
- ao fazer uma crítica, limite-se à idéia defendida

por uma pessoa, sem referências à sua vida particular;

- ao divulgar uma mensagem que pode ser considerada ofensiva, use o comando que criptografa o texto (como o rot-13, por exemplo), pois o leitor terá que usar o comando que o decriptografa para lê-lo, assumindo a responsabilidade de seu ato;
- coloque <spoiler> no início de uma mensagem referente a algum assunto que possa não interessar ao leitor, desobrigando-o de lê-la. (W-187)

Netizen

“Cidadão da Internet”. Qualquer indivíduo ou cidadão (citizen) usuário da Internet que pratica os fundamentos da netiquette. (W-187)

Net operating system – *sistema de operação de rede*. (U-609)

NetBEUI (NetBios Extended User Interface) – *interface de usuários em extensão da NetBIOS*.

É um *driver* de dispositivo de rede ou *driver* de transporte fornecido com o sistema operacional em rede LAN *manager*. (N-52)

NetBios (Network Basic Input/Output System)

Sistema básico de entrada e saída (BIOS) em rede BIOS utilizada em microcomputadores ligados em rede. (V-626)

Netscape

Empresa que criou a família de navegadores (*browsers*) da Web (*World Wide Web*) de mesmo nome. (Ver: Netscape Communications Corporation). (W-1)

Netscape Communications Corporation

Empresa americana fabricante de navegadores e servidores utilizados na Internet, com sede em Menlo Park, Califórnia, EUA. (W-1)

Netscape Communicator

Pacote desenvolvido para uso geral na Internet que contém o Netscape Navigator, navegador da Web de grande sucesso e disseminação, além de outros módulos para *newsgroups* (grupos de discussão), telefonia via Internet, correio eletrônico, mídia de *push* e editoração para a Web. Existe para diversas plataformas, como Windows 3.1, Windows 95, UNIX e Macintosh. Desenvolvido pela Netscape Communications. (W-1)

Netscape Navigator

O software navegador (*browser*) integrante do pacote Netscape Communicator da Netscape Com-

munications que permite ao usuário navegar pela informação na WWW (*World Wide Web*). (W-1)

NetWare

Sistema operacional de redes locais desenvolvido pela Novell. (S-384)

NetWare administrator – *administrador NetWare*.

Nas redes locais, a pessoa responsável pela manutenção da rede e pelo suporte aos usuários finais. (C-116)

NetWare Directory Services (NDS) – *Serviços de Diretório NetWare*.

Uma característica de NetWare que agrupa os recursos dos servidores para formar uma única entidade. (W-99)

NetWare Loadable Modules (NLMs) – *Módulos Carregáveis NetWare*.

Programas (utilitários) que podem ser carregados ou descarregados do arquivo servidor de memória enquanto o arquivo servidor está operando. (B-163)

NetWare server – *servidor NetWare*.

Equipamento servidor de uma rede local. (K-5)

NetWare workstation – *estação de trabalho NetWare*.

Estação de trabalho num ambiente de rede local. (K-4)

Network – *rede*.

(1) Em teleprocessamento, é o número de linhas de comunicação conectando um computador a terminais remotos.

(2) A interconexão de componentes elétricos. (V-183)

Network adapter – *adaptador de rede, placa de rede*.

Um cartão de expansão ou outro dispositivo usado para conectar um computador a uma rede local. (E-151)

Network address – *endereço de rede*.

Em SNA (*System Network Architecture*), um endereço consistindo de uma subárea de campos de elementos que identificam uma ligação, uma estação de ligação ou uma unidade endereçável da rede. (J-708)

Network administrator – *administrador de rede*. Pessoa responsável por uma rede de trabalho. (T-388)

Network backup – *backup em rede*.

O salvamento de dados de uma rede feito periodicamente para que os dados em trânsito não sejam perdidos por alguma falha no sistema. (O-90)

Network board – *placa de rede*.

Placa de rede utilizada para a comunicação de um microcomputador com a rede. Possui características inerentes à rede quanto a protocolo de comunicação, velocidade de transmissão etc. (U-611)

Network card – *placa de interface de rede*.

Um adaptador que permite conectar um cabo de rede diretamente ao computador. Em vez de obrigar que as comunicações da rede se façam pela porta serial, a placa de interface da rede aproveita o *bus* interno do computador para facilitar o uso da rede. (E-156)

Network Computer (NC) – *Computador de Rede*.

Um conceito que veio dos tempos dos terminais “burros”, com a finalidade de reduzir o custo de computadores padronizados no ambiente de escritório. O NC, ao contrário dos terminais “burros”, é capaz de recuperar dados do computador *host*, processá-los e executar programas existentes no *host*, pois contém um conjunto próprio de circuitos de processamento. (W-8)

Network connection – *conexão de rede*.

Canais de comunicação para conexão de terminais a UCP (CPU). (J-708)

Network data management – *gerenciamento de dados em rede*.

O gerenciamento de arquivos para recuperação e de arquivos múltiplos em rede para servidores e clientes. (O-90)

Network database – *banco de dados de rede*.

Sistema de administração de banco de dados fundamentado no conceito de propriedades. Os registros-membros são propriedades dos registros-donos, e cada tipo de registro-membro pode ter vários tipos de registros donos. (H-195)

Network drive – *unidade de rede*.

Drive lógico utilizado pelo usuário para acesso à rede. (U-638)

Network File System (NFS) – *Sistema de Arquivos de Rede*.

Um sistema de acesso compartilhado a arquivos de rede, desenvolvido pela Sun Microsystems, que

permite a um computador ter acesso aos sistemas de arquivos e diretórios de outros computadores, como se estivessem fisicamente presentes na mesma estação de trabalho, por meio de uma LAN ou da Internet. **(W-48)**

Network ID – *identificação de rede.*

Comando requisitado pelo usuário que traz como reposta o tipo de comunicação utilizada pela rede. **(V-542)**

Network Information Service (NIS) – *Serviço de Informações na Rede.*

Inicialmente criado como Páginas Amarelas (YP), foi posteriormente forçado a mudar de nome devido à violação da marca registrada da British Telecom. É um sistema desenvolvido pela Sun Microsystems para a distribuição de dados em estações de trabalho Sun. É usado em algumas redes de TCP/IP para administrar um grupo de computadores como se fossem um grande computador. **(W-34)**

Network interface – *interface de rede.*

São os meios pelos quais uma rede de computadores pode interagir com o ambiente ou com o usuário. **(D-222)**

Network interface board – *placa de interface de rede.*

Placa destinada a adaptar um microcomputador para operar em qualquer rede. **(E-118)**

Network Interface Card (NIC) – *Placa de Interface de Rede.*

O mesmo que network card. (Ver: Network card). **(J-588)**

Network laser printer – *impressora a laser de rede.*

Impressora a laser para uso compartilhado em rede. **(E-66)**

Network layer – *camada de rede.*

Terceira das sete camadas do modelo ISO/OSI, que busca padronizar as comunicações entre computadores. A camada da rede fica um nível acima da camada de *link* (vínculo) de dados e garante que as informações cheguem ao destino correto. Sua função é estabelecer, manter e deixar disponível um caminho para as informações, e fazer com que a rota selecionada seja imaterial para as outras camadas. **(U-65)**

Network link – *conexão entre redes.* **(R-355)**

Network management system – *sistema gerenciador de rede.*

É um sistema responsável por controlar operações e procedimentos que são processados numa rede de computadores. **(H-151)**

Network manager – *gerenciador de rede.*

Softwares gerenciadores de sistemas de computação que atendem a uma rede de terminais. **(J-708)**

Network News Transfer Protocol (NNTP) – *Protocolo de Transferência de Notícias por Rede.* Protocolo padrão para o controle da leitura e escrita de artigos de grupos de notícias da UseNet por meio de uma rede (Internet). Definido pelo RFC 977. **(W-26)**

Network node – *nó de rede.*

Um ponto de conexão em uma rede local, capaz de criar, receber e repetir mensagens. **(S-283)**

Network nodes address – *endereço de nó (junção) de rede.*

Tipo de endereço utilizado para diferenciar cada componente de uma rede de dados. É este endereço que irá identificar as estações quando da transmissão de uma informação para um endereço específico. **(U-217)**

Network operating system – *sistema operacional de rede.*

Um sistema operacional instalado no servidor de uma rede local para coordenar as atividades de serviços aos demais computadores e outros dispositivos conectados à rede. **(T-577)**

Network printer – *impressora de rede.*

Uma ou mais impressoras ligada a um *mainframe*, que recebe e seleciona o que tem prioridade de impressão, já que recebe várias ordens de listagem ao mesmo tempo. **(T-546)**

Network reconfiguration – *reconfiguração de rede.* **(G-610)**

Network resource – *recurso de rede.*

Em ACF/TCAM, componentes de rede como o programa de controle de rede local, uma ligação de dados SDLC ou um nó periférico. Em redes de múltiplo domínio, administradores (gerenciamento) de recurso de domínio cruzado (CDRMs) e unidades lógicas(LUs). **(T-547)**

Network server – *servidor de rede.*

Computador central que armazena arquivos para

uma rede. É geralmente um computador de maior capacidade que é utilizado para armazenamento de programas e dados que serão acessados em rede por terminais. (V-668)

Network services – *serviços de rede.*

Em SNA, serviços internos às unidades endereçáveis de rede (NAUs), que controlam suas operações (da rede) via seções SSCP-SSCP, SSCP-PU e SSCP-LU. (S-399)

Network system – *sistema de trabalho em rede.* (H-611)

Network topology – *topologia de rede.*

O arranjo sistemático das ligações e nós de uma rede. (Ver: Topology). (R-389)

Network user – *usuário de rede.* (H-525)

Network workgroup – *grupo de trabalho de rede.*

Software que faz a comunicação de vários computadores. (J-680)

Networkable backup system – *sistema de backup executável em rede.*

Parte do sistema de informações concebido de modo a assegurar a continuação de um processamento, em caso de falha de componentes do sistema utilizável em rede. (B-190)

Networked configuration – *configuração de rede.*

Modo de configurar computadores, fazendo com que eles mantenham comunicação sem o uso de um *mainframe*. (V-563).

Networked environment – *ambiente de rede.*

Refere-se a todos os recursos disponíveis em um sistema de processamento de dados ligado em forma de rede. (R-413A)

Networking – *comunicação inter-rede.*

Numa rede de múltiplo domínio, a comunicação estabelecida entre os diversos domínios. (V-152)

Networking capability – *capacidade de inter-comunicação inter-rede.*

Numa rede de múltiplo domínio, a capacidade de estabelecer comunicação entre os diversos domínios. (O-85)

Networking card – *cartão de rededifusão.*

Cartão que conecta diversos sistemas de cabos, de modo a permitir a recepção simultânea de um mesmo programa. (V-499)

Networking technology – *tecnologia de rede.* (S-441)

Neural network technology – *tecnologia de rede neural.*

Tecnologia que pretende desenvolver uma rede que possua as características de um sistema nervoso vivo, com todos os mesmos tipos de ramificações e associações dos neurônios. (R-415A)

Nevertheless – *todavia, contudo.* (A-47)

Palavra freqüentemente encontrada em textos técnicos.

NEW – *novo.*

Comando geralmente usado para apagar todos os dados e programas existentes na memória do computador, deixando-a livre para receber novos programas e dados. É utilizado sempre que for iniciada a digitação de um novo programa. (F-112)

Newbie – *novato.*

Um termo usado para descrever um novo usuário da Internet (UseNet) ou de computadores em geral. (W-1)

New charge rate – *nova taxa de pagamento.*

Alteração do valor da taxa a ser cobrada pelo uso de um serviço. (H-180)

NEW command – *comando NEW.*

(Ver: NEW). (H-616)

New line character – *caractere de mudança de linha.*

Um efeito de formato que provoca movimento na posição de impressão ou exposição para a primeira posição na próxima linha de impressão ou exposição. (V-130)

New parameter – *novo parâmetro.* (H-616)

New PSW – *PSW nova.*

Nos computadores IBM System/370, campo localizado na memória principal, que guarda o endereço de uma rotina de tratamento de interrupções do sistema operacional. (K-195)

NEW statement – *declaração NEW.* (K-94)

News

(1) Na Internet, prefixo que identifica um tipo de grupo de discussão (*newsgroup*) da UseNet que contém discussões sobre os próprios grupos de discussão, como o *news.announce.newusers* (anúncios de interesse para usuários novos).

(2) Forma abreviada de UseNet News, referindo-se à própria UseNet. (W-1)

News (NNTP) server

O hardware que mantém uma lista de todos os grupos de discussão (*newsgroups*) que podem ser acessados, geralmente baseado no provedor de serviços de Internet do usuário. (W-1)

Newsgroup – grupo de discussão.

Área da UseNet dedicada à distribuição de mensagens de tópicos individuais na forma de quadro de avisos (BBS). *Newsgroups* são grupos de discussões avançadas entre pessoas na Internet que compartilham interesses recíprocos, que trocam tráfegos regulares de mensagens. Têm o mesmo propósito das listas de discussão, mas não são distribuídos via correio eletrônico. Ao invés disso, o seu acesso necessita de um programa cliente específico chamado leitor de notícias (*newsreader*). As versões mais recentes dos navegadores da Web têm leitores de notícias incluídos. (W-1)

Newsletter – relatório ou boletim informativo. (L-117)

Newsprint – impressão de jornal. (T-288)

NEXT – seguinte.

Palavra reservada em linguagem de programação COBOL. (V-136)

Next page – próxima página (de impressão). (R-48)

Nextbase – próxima base. (A-52)

Nibble – meio byte.

Os quatro bits mais à esquerda ou mais à direita de byte. A forma *nybble* também é aceita. (S-431)

NFS (Network File System) – Sistema de Arquivos de Rede.

(Ver: Network File System). (W-48)

NIC (Network Interface Card) – Placa de Interface de Rede.

Quando o usuário da rede não dispõe de uma placa ou porta de rede, são utilizadas essas placas de circuito impresso denominadas NIC. (B-199)

NID (New Interactive Display)

Tipo de compressão de arquivos multimídia (imagem+som) que, após recuperação, exibe-os em *real-time* (tempo real). (B-16)

Niggling bug

Erro de software facilmente contornado. (K-3)

Nil – nada.

Nome simbólico dado à informação contida no *pointer* (ponteiro) do último elemento de uma lista, significando que está terminada. (K-92)

Nil pointer – ponteiro nulo.

Um ponteiro que não aponta para nada, em geral, um endereço de memória padronizado, como 0, que é evidentemente inválido e, portanto, pode ser interpretado com facilidade. (K-92)

NIMH (Nickel Metal Hybride) – níquel metal híbrido. (L-19)

NIS (Network Information Service) – Serviço de Informações na Rede.

(Ver: Network Information Service). (W-34)

NLM (NetWare Loadable Module) – Módulo Carregável Netware. (E-36)

NLQ (Near-Letter Quality) – Qualidade Próxima à de Carta.

Tipo de fonte residente em impressoras EPSON que tem uma qualidade de impressão melhor que as fontes draft, porém não são fontes em modo carta. (L-198)

NMI (Non-Maskable Interrupt) – Interrupção Não-Mascarável.

Quando acionado o NMI, nenhuma máscara é capaz de interromper o pedido desta interrupção. (E-373)

NMOS (N Channel MOS) – Semicondutor de óxido metálico de canal N.

Barreira de silício que usa corrente constituída de carga negativa. (N-50)

NNTP (Network News Transfer Protocol) – Protocolo de Transferência de Notícias por Rede.

(Ver: Network News Transfer Protocol). (W-26)

NO – não (nenhum).

Palavra reservada em linguagem de programação COBOL. (R-422)

NO operation – operação NO.

Uma instrução que especificamente faz o computador para passar para a próxima instrução na seqüência. (I-62)

No Wait State RAM – RAM sem estado de espera. RAM cuja velocidade não necessita de ciclos de *clock* de espera. (T-492)

NOC (Network Operations Center) – *Centro de Operações de Rede.*

Site destinado à coordenação técnica e administrativa de serviços de uma rede local, regional ou nacional da Internet. Usado para negócios de dados ou para outras operações de controle e monitoração de uma LAN e/ou WAN. **(W-34)**

Node – *nó.*

(1) A representação de um estado ou de um evento por meio de um ponto de amarração em um diagrama.

(2) (TC 97) – Numa rede, um ponto em que uma ou mais unidades funcionais interconectam linhas de transmissão. O termo nó é derivado da teoria de grafos, na qual um nó é a junção de pontos de ligações de áreas ou margens.

(3) Em SNA (*System Network Architecture*), um ponto final de uma ligação ou de uma junção comum a duas ou mais ligações numa rede. Os nós podem ser distribuídos pelos processadores principais, pelos controladores de comunicações ou pelos terminais.

(4) Em ACF/TCAM, um ponto numa rede definido e identificado por um nome simbólico.

(5) Ponto de uma rede de comutação a partir do qual são radiados muitos troncos, podendo esse ponto ser ou não centro de comutação. **(V-160)**

Node address – *endereço de nó.*

Número dado a cada ponto de uma rede de computadores. **(T-237)**

Nodediff

Uma lista de diferenças entre os nós da semana anterior e da atual para propósitos de *feedback*. **(A-61)**

Noise – *ruído.*

Sinal elétrico que interfere na comunicação de dados. **(R-374)**

Noise level – *nível de ruído.*

Em transmissão de dados, espectro da densidade de potência do ruído na faixa de frequência que está utilizando. **(H-257)**

Non-interlaced – *não-entrelaçado.*

Um adjetivo que descreve um tipo de *display* em monitores de varredura, no qual o feixe de elétrons percorre cada linha da tela uma vez durante cada ciclo de renovação. *Displays* não-entrelaçados efetivamente dão atenção a cada *pixel* em cada linha da tela, conforme o feixe de elétrons varre de cima

a baixo a superfície interna da tela, renovando a imagem mostrada várias vezes a cada segundo.

(E-166)

Non-switched network – *rede não-chaveada.*

Rede composta de diversas linhas de comunicação alugadas ou privadas que cancelam um computador com um ou mais terminais remotos. **(J-47)**

Non-system disk – *disco não-pertencente ao sistema.* **(V-595)**

Non-daisy-wheel printer – *impressora de roda antimargarida.*

Tipo de impressora dotada de roda em cujo perímetro estão dispostas todas as posições de impressão, em cada uma das quais foi gravado um caractere. **(V-729)**

Non-destructive read – *leitura não-destrutiva.*

A leitura de uma informação em um arquivo qualquer, sem alterá-la em sua forma original. **(G-195)**

Non-mainframe – *não-mainframe.*

Negação de acesso a determinada área de sistema por causa de incompatibilidade de arquitetura. **(V-495)**

Non-numeric literal – *literal não-numérico.*

(1) Série de caracteres entre aspas simples ou apóstrofes, que tem, literalmente, seu próprio significado. **(D-522)**

(2) Literal que não tem valor numérico. **(T-156)**

Non-numeric type – *tipo não-numérico.*

Tipo de dado que não representa um número. **(K-3,23)**

Non-PnP device – *dispositivo não-ligar-e-usar.*

Periférico que, não sendo de tecnologia ligar-e-usar, necessita de configuração manual por meio de microchaves ou *jumpers*. Também chamado de *legacy device* ou *plug and play device*. **(O-97)**

Non-procedural access – *acesso não-procedural.*

Acesso em linguagem de programação que não obriga o programador a especificar os procedimentos exatos. **(T-426)**

Non-random frequency – *frequência não-aleatória.*

Aquela que ocorre quando uma determinada condição é satisfeita. **(K-2)**

Non-transmit mode – *modo de não-transmissão.*

Estado de um modem que não está transmitindo dados. **(R-364)**

Non-trivial – *não-trivial*.

Algo difícil ou particularmente significativo; a *procedure* complexa que contivesse um algoritmo difícil representaria uma solução não-trivial. (U-149)

Non-volatile memory – *memória não-volátil*.

Memória cujo conteúdo nada perde quando a alimentação elétrica é cortada. (V-352)

Non-Volatile RAM (NVRAM) – *RAM Não-Volátil*.

Um tipo de RAM que armazena informação até mesmo depois de o computador ter sido desligado. Usada na memória de leitura ROM e nos dispositivos de armazenamento secundário. (W-8)

Non-Windows application – *aplicação não-baseada no Windows*.

Aplicações que não foram feitas para serem executadas no ambiente Windows. (G-551)

Non-zero – *não-zero*.

Qualquer dado diferente de zero. (V-240)

Nonblank – *não-branco*.

Em editores de textos, caractere não separável. (D-384)

Nonbootable – *sistema não-iniciável*.

Termo que indica a não possibilidade de ligar um sistema por falta de inicializar os parâmetros fundamentais do sistema. (E-43)

Nondedicated mode – *modo não-dedicado*.

Modo de operação em que o servidor de rede não tem nenhum terminal ligado a ele. (T-547)

Nonexpert

Nos gráficos, caminho e o conjunto de segmentos de linha ou curvas que devem ser preenchidos ou superpostos com texto. (I-160)

Nonimpact printer – *impressora sem impacto*.

Impressora que imprime a imagem sem fazer uso do impacto mecânico. Ex.: impressora de jato de tinta, térmica, eletrográfica etc. (V-576)

Noninteractive – *não-interativo*. (T-77)

Noninterlaced – *não-intercalado, não-entrelaçado*. (H-742)

Nonlinear – *não-linear*. (H-736)

Nonmultiprogrammed – *não-multiprogramável*. Ambiente não-multiprogramável. (U-377)

Nonnumeric data – *dados não-numéricos*.

Ítems de dados compostos de uma combinação de caracteres alfabéticos, numéricos ou especiais. (H-23)

Nonoverlap processing – *processamento sem superposição*.

Técnica de tratamento da informação pela qual a leitura, a escrita, ou a gravação e o processo interno só podem ser feitos em série. (E-223)

Nonstandard – *contrário ao padrão*. (H-464)

Nonstop network server – *servidor de rede contínuo*. (V-584)

Nontechnical – *não-técnico*. (H-612)

Nonterminal symbol – *símbolo não-terminal*.

No caso de informática, trata-se de um conjunto de regras específicas usado na definição de uma linguagem de programação para codificação de um programa a ser processado pelo computador. (D-205)

Nonvolatile memory – *memória não-volátil (estável)*.

Tipo de memória usada para armazenamento de dados, como disquetes e fitas magnéticas, por exemplo. (T-553)

Nonvolatile storage – *armazenamento não-volátil, transitório*.

Um meio de armazenamento que retém a informação, na ausência de força no sistema, tornando-a possível de utilização após a volta da energia. (E-5)

NOP (No-Operation Instruction) – *Instrução Não-Operacional*.

Uma instrução de máquina que não produz nenhum resultado, além de fazer com que o processador aguarde um ou dois ciclos do *clock*. (T-725)

Normal processing – *processamento normal*. (I-415)

Normalization – *normalização*.

A decomposição de estruturas de dados mais complexas em arquivos simples. (H-57)

Normalize – *normalizar*.

Em programação, significa ajustar o expoente ou fração de uma quantidade em ponto flutuante. (R-290)

Norton

Empresa norte-americana que criou utilitários famosos como o Norton Utilities ou o Norton Antivirus. (H-366)

Norton commander – *realizador de comandos.*

Programa que torna possível realizar vários comandos do DOS e de outros programas, sob a gerência do Norton. (J-166)

Norton Utilities

Programa auxiliar que dá suporte ao programa de controle de mensagens e que opera sob o controle do sistema operacional. Permite a detecção e proteção contra vírus, a personalização da interface gráfica, a recuperação de arquivos e a manutenção do disco rígido. Produzido pela Symantec para Microsoft Windows e Macintosh. (S-2)

NOS (Network Operating System) – *Sistema Operacional de Rede.*

Consiste de um conjunto de programas e arquivos de sistemas relacionados que coordenam as atividades de fornecer serviços para estações de trabalho e dispositivos de periféricos conectados à rede de área local. (N-53)

NOT – *operador lógico “NOT”.*

Um operador lógico que tem a propriedade de, se P é uma declaração, então, o “NOT” de P é verdadeiro se P é falso, e falso, se P é verdadeiro. O “NOT” de P é normalmente representado por P, ~P, –, P, P!. (T-67)

Notation – *notação.*

(1) O ato, processo ou método de representar fatos ou quantidades por meio de um sistema ou conjunto de marcas, sinais, figuras, ou caracteres.

(2) Um sistema de símbolos ou abreviaturas usado para expressar fatos ou quantidades técnicas como, por exemplo, na notação matemática.

(3) Uma anotação, uma nota. (V-91)

Notch – *corte, entalhe.*

Ranhura que existe em disquetes para proteção contra gravação. (U-710)

Note – *nota, parte de uma informação.* (R-319)

Note taker – *tomador de notas.* (V-35)

Notebook

Um computador portátil que, em geral, pesa menos que 3 quilos e cabe em uma pasta. (V-194)

Notepad

Um dispositivo que introduz perda de transmissão em um circuito. Pode ser inserido para provocar perda ou casamento de impedância. (E-46)

Notepad compute – *computador portátil.* (V-671)

Notification – *notificação.*

Uma solicitação de serviço da rede enviada por um ponto de serviço de sistemas para informar a uma unidade lógica (LU) o estado do procedimento solicitado pela LU. (V-297)

Notify – *notificar, notificação.*

Uma unidade de solicitação de serviços da rede enviada (transmitida) por um ponto de controle de serviço de sistema (SSCP) para informar à unidade lógica (LU) o estado do procedimento (*procedure*) solicitado pela LU. (I-302)

Novell

(1) Família de sistemas operacionais de rede e produtos complementares para computadores IBM PC e compatíveis.

(2) Rede do tipo cliente/servidor, na qual uma única máquina da rede é alocada para conter os arquivos que serão acessados pelos demais microcomputadores. (V-591)

Novell netWare – *rede Novell.*

Um sistema operacional de rede para computadores IBM PC e compatíveis. As versões atuais do NetWare permitem a utilização dos protocolos IPX/SPX, NetBEUI e TCP/IP. (H-189)

Novell network – *rede Novell.*

Uma rede local que utiliza o sistema operacional Novell NetWare. (S-331)

Novice – *iniciante.* (H-732)

ns – *nanossegundo*

Medida de tempo. (T-394)

NSF (National Science Foundation) – *Fundação Nacional da Ciência.*

Órgão independente do governo americano que fomenta o bem-estar social por meio do desenvolvimento da ciência e da engenharia. Subsidiou e coordenou a rede remota NSFNet, que foi oficialmente desconectada da Internet primária em 30 de abril de 1995. (W-26)

NT (New Technology) – *Nova Tecnologia.*

Sistema operacional de 32 bits com interface grá-

fica Windows embutida, desenvolvido pela Microsoft. Inclui sistemas multiusuário e multitarefa. (R-410)

NT File System (NTFS) – *Sistema de Arquivos NT.*

Sistema de distribuição de arquivo alternativo disponível no sistema operacional do Windows NT na formatação de discos rígidos. As vantagens desse sistema são: nomes de arquivo longos, fragmentação de arquivo reduzida, maior tolerância a falhas e melhor desempenho de recuperação depois de uma falha. (W-8)

NTFS (NT File System) – *Sistema de Arquivos NT.*

(Ver: NT File System). (W-8)

NTSC (National Television Standards Committee)

Comitê que controla aspectos técnicos das transmissões de televisão dos Estados Unidos e na maior parte da América Central e do Sul. O padrão NTSC usa quadros de 525 linhas e transmite quadros completos a taxa de 30 quadros por segundo, utilizando campos entrelaçados a cerca de 60 quadros por segundo para manter a compatibilidade com a frequência da corrente alternada (60 Hz) dos Estados Unidos. A conexão de vídeos dentro do padrão NTSC utiliza conectores fonográficos RCA nas duas pontas. (A-94)

NuBus

Barramento de expansão de alta velocidade dos computadores Macintosh. (T-485)

Nucleus – *núcleo.*

Parte do sistema operacional ou programa de controle que reside na memória principal. (V-474)

Nucleus size – *tamanho de núcleo.*

Instrução que permite verificar a quantidade de memória despendida pelo núcleo. (V-474)

Null – *nulo, inválido.*

Uma ausência de informações, existindo ou não um zero ou branco na posição indicada. (T-110)

Null file – *arquivo nulo.*

Um arquivo pode ser declarado como nulo quando o sistema operacional pretende trabalhar com ele (gravar ou ler), porém, não consegue. (F-110)

Null modem – *modem nulo.*

Um cabo que permite a comunicação entre dois

computadores sem o uso de modems. O modem nulo permite que isto seja feito, pois cruza os cabos de transmissão e recepção, de maneira que o cabo usado para transmissão por um computador é o mesmo usado para recepção pelo outro, e vice-versa. (B-161)

Null modem cable – *cabo de modem nulo.* (G-578)

Null pointer – *ponteiro nulo.*

Ponteiro que não aponta para nada. (P-100)

Null string – *string nulo.*

Um *string* que não contém nenhum caractere; ou seja, um *string* cujo comprimento é zero. (B-147)

Null-value – *valor nulo.*

Valor atribuído às variáveis que tiveram valor zero no decorrer de um programa. (N-193)

NUM function – *função NUM.*

Função especial que retorna o valor ASCII de uma variável. (D-73)

Num Lock – *tecla Num Lock.*

Tecla do computador que serve para acionar o teclado numérico. (I-247)

Number – *número.*

- (1) O total, agregado ou agrupamento de unidades.
- (2) A figura, palavra, grupo de figuras ou palavras representando graficamente uma soma aritmética; um numeral, como o número 45.
- (3) Um numeral por meio do qual se designa algo em uma série, como o número de pulsos.
- (4) Um membro simples de uma série designado por numerais consecutivos.
- (5) Um caractere ou grupo de caracteres, identificando ou descrevendo singularmente um artigo, processo, condição, documento ou classe, como por exemplo, o tubo 6SN7.
- (6) Um caractere usado para distinguir ou identificar algo. (T-175)
- (7) Como verbo, contar, enumerar.

Number crunching – *processamento numérico.*

Massa de cálculos aritméticos executados rotineiramente pelo computador. (E-407)

Number cylinder

Número de cilindros dos discos rígidos. (U-171)

Number head

Número de cabeça dos discos rígidos. (U-171)

Number of files – *número de arquivos.* (H-617)

Number system – *sistema numérico.*

Método sistemático para representação da quantidade numérica, no qual qualquer quantidade é representada como uma seqüência de coeficiente particular como um ponto em local apropriado. Cada coeficiente sucessivo da direita para a esquerda multiplica o número pela potência da base. (R-282)

Numerator – *numerador.*

Aquele que está acima do sinal de fração. Aquele que está sendo dividido. (K-1)

Numeric – *numérico.*

Relativo a dados ou quantidades físicas que são representadas por números. (V-380)

Numeric character – *caractere numérico.*

O mesmo que *digit*. (E-411)

Numeric code – *código numérico.*

Informações codificadas numericamente. (E-411)

Numeric coprocessor – *co-processador numérico.*

Um chip de apoio ao microprocessador que realiza cálculos matemáticos – principalmente os que utilizam números decimais codificados em binário (BCD) ou com ponto flutuante – em velocidade até 100 vezes maior que as de um microprocessador isolado. (E-168)

Numeric data – *dados numéricos.*

Dados representados por meio de numerais e de alguns caracteres especiais. (D-529)

Numeric field – *campo numérico.*

No sistema de exposição de informações 3270, um campo de exposição que somente aceita caracteres numéricos (0 a 9), sinal de menos, sinal decimal e entradas DUP pelo teclado. (T-75)

Numeric keypad – *bloco de teclas numéricas.*

É o teclado numérico localizado no lado direito do teclado do computador, comportando os caracteres de “0” a “9” além do <enter>, “.”, “*”, “/”, “-”, “+”. (R-239)

Numeric literal – *literal numérico.*

Em programação COBOL, um caractere ou uma fila de caracteres numéricos cujo valor está implícito nos próprios caracteres. (T-156)

Numeric processor – *processador numérico.* (D-770)

Numeric value – *valor numérico.*

São as formas com que o sistema mostra os valores de símbolos. (S-101)

Numeric variable – *variável numérica.*

Declaração do tipo de variável num programa. Geralmente, ocupa dois bytes de memória. (D-606)

Numeric-variable name – *nome de variável numérica.*

Nome de dado usado apenas para descrever itens de dados numéricos. (J-467)

Numerical – *numérico.*

Pertinente a dados ou a quantidades físicas na forma de numeral. Sinônimo de: *numeral*. (T-47)

Numerical calculus – *cálculo numérico.*

Representa as operações entre operandos. No computador, essas operações são feitas bit a bit. (D-223)

Numerical control – *controle numérico.*

(1) Descritivo dos sistemas no qual o computador digital é usado no controle das operações, particularmente no controle de máquinas automáticas. Contrasta com : *control process*.

(2) Inerente ao controle automático de processos, pela interpretação adequada dos dados numéricos resultantes desses processos.

(3) Aplicação de técnicas informáticas digitais ao controle de processos de fabricação. O conceito tem sido aplicado juntamente a diversas classes de ferramentas mecânicas, tais como fresadores, tornos para metais, soldadoras e algumas máquinas especializadas. São controladas por especificações numéricas de parâmetros, tais como a posição em que, em regra geral, os números são calculados anteriormente por computadores e registrados num suporte (arquivo), como por exemplo, fita ou disco magnético. No campo eletrônico e informático, utilizam-se máquinas normalizadoras controladas para trabalhar placas de circuitos impressos e para inserir componentes nelas. (T-73)

Numerical data – *dados numéricos.*

Dados na forma de numerais e alguns caracteres especiais. (H-22)

Numerical integration – *integração numérica.*

Problema que consiste em aproximar integrais definidas, utilizando valores da expressão que irá integrar. O âmbito da integração se divide em

subintervalos e utiliza-se de cada um deles (subintervalos – regra de quadratura, derivada, integrando um polinômio de interpolação). **(I-87)**

Numerical language – *linguagem numérica*. **(H-693)**

Numerical N – *computação numérica*.

Finalidade principal da construção do primeiro computador, com o objetivo de efetuar cálculos de balística. **(U-347)**

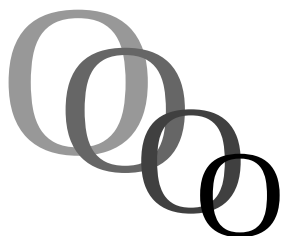
Numerous – *numeroso*. **(H-772)**

NumLock key – *tecla NumLock*.

Uma tecla de dois estados que fixa o teclado numérico no modo de digitação numérica. Quando NumLock está fixada, as teclas de movimentação do cursor ficam desativadas. **(S-374)**

NVRAM (Non-Volatile RAM) – *RAM Não-Volátil*.

(Ver: Non-Volatile RAM). **(W-8)**



OAK

Linguagem de programação que precedeu a Java. (W-87)

Object – *objeto*.

(1) Um recurso lógico administrado pelo supervisor. Cada objeto possui um nome, de forma a poder ser referenciado tanto pelo usuário como pelo supervisor. Um objeto pode implicar o uso de um ou mais recursos físicos. (V-75)

(2) Um módulo de programa independente de softwares programados em linguagens de programação orientadas a objetos. Os objetos são projetados para serem “instalados” um no outro, não importando a linguagem-fonte em que foram programados, podendo ser reutilizados e trocados entre programas.

Object code – *código-objeto*.

Saída do compilador ou assembler que se encontra em estado de ser processado pela máquina. (R-120)

Object code module – *módulo de código-objeto*.
Módulo de saída do compilador que se encontra em estado de ser processado pela máquina. (D-480)

Object computer – *computador-objeto*.

Em COBOL, o nome de um parágrafo da divisão de meio físico (*environment division*) no qual é descrito o computador que executará o programa. (T-159)

Object data management – *gerenciador de objetos de dados*.

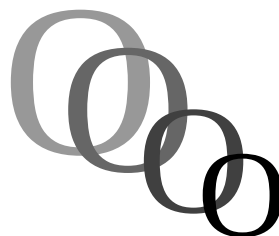
Ferramenta utilizada para gerenciar informações em forma de objeto. (H-123)

Object deck – *deck-objeto, conjunto-objeto*.

Sentenças que contêm um programa (antigamente cartões perfurados). (J-350)

Object file – *arquivo-objeto*.

Programa que já foi traduzido para a linguagem de



máquina durante o processo de compilação. (R-187)

Object inspector – *inspetor de objeto, fiscal de objeto*.

Variável usada em um sistema fiscal dentro de uma operação de raciocínio; dado em uma sentença que é para ser operado e fiscalizado por um operador. (C-160)

Object language – *linguagem-objeto*.

Uma linguagem resultante da compilação de uma rotina codificada; é o mesmo que linguagem de máquina. (V-583)

Object level language – *nível de linguagem-objeto*.

É um nível de linguagem resultante da compilação de uma rotina codificada. Normalmente linguagem-objeto é o mesmo que linguagem de máquina. (V-626)

Object linking – *incorporação de objeto*. (G-563)

Object Linking And Embedding (OLE) – *Interligação e Incorporação de Objetos*.

Literalmente, interligação e incorporação de objetos. Um conjunto de padrões desenvolvido pela Microsoft Corporation, e utilizado pelo Microsoft Windows e pelo sistema operacional do Macintosh (System 7), com o qual é possível criar ligações dinâmicas, automaticamente atualizadas entre os documentos, e também embutir um documento criado por uma aplicação num documento criado por outra. (V-187)

Object manager – *gerenciador de objeto*.

Parte do sistema de interface gráfica que gerencia as operações com objetos. (R-410)

Object module – *módulo-objeto*.

Conjunto de programas agrupados por funções que já foram transformados em linguagem de máquina, executáveis pelo computador. (R-185)

Object module library – *biblioteca de módulos-objeto.*

Por vezes é chamada de biblioteca relocável ou biblioteca de ligação. (K-164)

Object oriented application – *aplicação orientada a objetos.* (U-595)

Object oriented database – *banco de dados orientado a objetos.*

Banco de dados que utiliza a orientação a objetos. (T-426)

Object oriented design – *projeto orientado a objetos.*

Projeto de programação direcionada aos objetos. Em um sistema desse tipo o conceito de procedimentos e de dados, incorporados aos sistemas convencionais de programação, é substituído pelos conceitos de objetos e mensagens; um objeto é um pacote de informações e a descrição de seu tratamento, e uma mensagem é uma especificação de um dos tratamentos do objeto. (V-626)

Object oriented desktop – *computador de mesa orientado a objetos.* (J-603)

Object oriented interface – *interface orientada a objetos.*

Um tipo de interface para usuário na qual elementos do sistema são representados por entidades visíveis na tela, tais como ícones (representação pictórica), os quais são utilizados para manipular elementos do sistema. Interfaces orientadas para objeto de *display* não implicam necessariamente qualquer relação com programação orientada para o objeto. (E-157)

Object oriented programming – *programação orientada por objetos.*

Nos programas orientados a objetos, cada objeto tem seus próprios dados e instruções de programação. Os programas tornam os objetos partes de um conjunto maior, incorporando-os a uma hierarquia de camadas. (G-354)

Object oriented programming language – *linguagem de programação baseada em objetos.* (Ver: Object-oriented programming language). (E-173)

Object program – *programa-objeto.*

Programa de computador em uma linguagem-objeto, que foi traduzido de uma linguagem-fonte. (V-318)

Object-oriented – *baseado em objetos, orientado a objetos.*

Um termo aplicado a qualquer sistema ou linguagem que suporte o uso de objetos. (T-464)

Object-oriented hardware – *hardware orientado a objetos.*

Arquitetura na qual todos os processos, arquivos, operações de entrada, saída etc., são representados como um objeto. Os objetos são estruturas de dados na memória que podem ser tratados por todos os sistemas de informação (pelos suportes físicos e lógicos). (R-162)

Object-oriented language – *linguagem orientada a objetos.*

Linguagem de programação utilizada para um sistema de programação orientada ao objeto (programação de objetos). Em um sistema desse tipo, o conceito de procedimentos e de dados, incorporado aos sistemas convencionais de programação, é substituído pelos conceitos de objetos e mensagens. O objeto é um pacote de informações e a descrição de seu tratamento, e uma mensagem é uma especificação de um dos tratamentos do objeto. (R-162)

Object-oriented programming language – *linguagem de programação orientada a objetos.*

Uma linguagem de programação não-procedural, na qual os elementos do programa são conceituados como objetos capazes de transmitir mensagens entre si. (T-441)

Object-oriented software – *programação orientada a objetos.*

No sistema de programação de objetos, o conceito de procedimento e de dados, incorporado aos sistemas convencionais de programação, é substituído pelos conceitos de objetos e mensagens. O objeto, o pacote de informações e a descrição de seu tratamento são especificações de um dos tratamentos. (R-162)

Object-oriented system architecture – *arquitetura de sistema orientada a objetos.* (R-162)

Object-oriented version – *versão orientada a objetos.* (J-436)

Objective C

Linguagem de programação científica de alto desempenho. (R-414)

Objects orientation – *orientação por objetos*.
Uma técnica de análise de sistemas. (D-456)

Occur – *ocorrência; ocorrer*.
Ocorrência de um evento. (R-325)

Occurs
Cláusula em COBOL que especifica o número de vezes que se repete com o mesmo formato. (D-522)

OCR (Optical Character Recognition) – *Reconhecimento Óptico de Caractere*.
Processo de conversão de documentos impressos em arquivos legíveis por computador, pela conversão de uma imagem *bitmap* (mapa de bits) para o código ASCII. (S-135)

OCR-software – *sistema de reconhecimento óptico de caracteres*.
Sistema que realiza o processo de exame de caracteres impressos em papel e a determinação de suas formas pela detecção de padrões de claro e escuro. Depois que o *scanner* ou leitora tiver terminado as formas, métodos de reconhecimento de caracteres e a comparação de padrões com conjuntos de caracteres armazenados na máquina, o sistema OCR será usado para traduzir as formas em texto no computador. (J-121)

Octal – *octal*.
Relativo ao sistema numérico de base oito. Existem oito dígitos octais: 0, 1, 2, 3, 4, 5, 6 e 7. Como a notação octal é mais compacta que a binária, é utilizada às vezes para a representação de números binários. A notação hexadecimal, entretanto, é utilizada com maior frequência para essa finalidade. (V-460)

Octal constant – *constante octal*.
Constante octal formada pelos dígitos 0 a 7, em linguagem C. (Ver: Octal). (D-512)

Octal system – *sistema octal*.
Sistema de numeração cuja base é 8. (Ver: Octal). (G-280)

octet – *octeto*.
Um byte composto de oito elementos binários, ou seja, uma unidade binária que tem exatamente oito bits. (W-63)

OD (Optical Drive) – *acionadora de discos óptica*.
Acionadora de discos por leitura óptica. (B-19)

ODBC (Open Database Connectivity) – *Conectividade Aberta para Banco de Dados*.
Recurso que alguns bancos de dados possuem de acessar outros bancos de dados. (Ver: Open Database Connectivity). (E-56)

Odd – *ímpar*.
Representação de número ímpar. (R-289)

Odd parity – *paridade ímpar*.
Número de bits que compõe o código válido; deve ser sempre ímpar (incluindo o bit de paridade). (R-289)

OEM (Original Equipment Manufacturer) – *Fabricante Original de Equipamento*.
(1) Equipamento vendido de um fabricante a outro, ao invés de a um usuário final. (T-503)
(2) Empresa responsável pela fabricação de determinado componente de hardware, ao contrário do revendedor com valor agregado (VAR), que modifica, configura, reembala e vende o hardware.

OFF – *fora; desligado*.
(1) Palavra reservada em linguagem de programação COBOL. Contrasta com: ON.
(2) Estado de inatividade de um equipamento. (V-123)

Office
Pacote integrado de software da Microsoft que oferece, entre outras possibilidades, a integração entre programas aplicativos (como por exemplo, o processador de texto Word e a planilha eletrônica Excel) e redes de comunicação. (W-17)

Office 2000
Versão sucessora do Office 97. Pacote integrado de software da Microsoft que oferece, entre outras possibilidades, a ampliação da integração entre programas aplicativos (como por exemplo, o processador de texto Word e a planilha eletrônica Excel) e a Internet. Permite a uma organização o uso conjugado dos aplicativos com a Internet e as *intranets* corporativas. Em relação às versões anteriores, o Office 2000 apresenta adições como o FrontPage, criador de *sites* da Web, e o PhotoDraw, editor gráfico dirigido a negócios. (W-17)

Office Suite – *pasta de escritório*.
O conjunto de produtos de software que são requeridos por um escritório para funcionar de maneira integrada. Frequentemente compreendido por um programa de planilha eletrônica, um

processador de texto, um planejador (*scheduler*) e um gerente de apresentação, incluindo, às vezes, um pacote financeiro e um programa de banco de dados. (W-8)

Offline browser – *navegador offline*.

Software que descarrega (*download*) o conteúdo de páginas da Web (*World Wide Web*) para o disco rígido do usuário. Desse modo, o usuário tem a conveniência de poder visualizar *sites* inteiros *offline* (com o computador desconectado da Internet). (W-1)

Off line processing – *processamento fora de linha, processamento autônomo*.

(1) Operações realizadas pelo equipamento auxiliar de um computador independente da unidade central de processamento, como seja a conversão de cartão para fita magnética.

(2) Processamento que não está diretamente relacionado com o programa principal ou com a comunicação ou o controle em tempo real. Na modalidade fora de linha é necessária a intervenção e o controle humanos entre a entrada dos dados e o processamento final. (E-211)

Off-bit – *bit desligado*.

Na representação binária é o 0. (J-366)

Off-hook – *fora de linha* (“*fora do gancho*”), *desconectado*.

Modem que não está atuando no sistema. (R-377)

Off-line – *fora de linha, desconectado*.

Operação de entrada e saída (e, às vezes, outros dispositivos) não sob controle direto do computador (CPU), muito usada para transferir informações entre fita magnética e outros meios de armazenamento. (V-142)

Off-load – *sem carregamento*. (F-156)

Off-set – *deslocamento; compensação*.

(1) Diferença entre um valor atual e um valor desejado. (353)

(2) Distância numérica do ponto de partida, ou base, a um determinado elemento posicionado, nos métodos de endereçamento relativo. (U-137)

Off-the-shelf

Descrição de equipamentos que estão completos e prontos para uso, tal como módulos que estão colocados em cápsulas. (E-72)

Offending line – *fora de linha*.

Relativo à operação de uma unidade funcional, quando essa não está diretamente sobre o controle do computador. (V-382)

Offer-strong – *melhor proposta*. (A-20)

Office automation – *automação de escritório*.

O uso de computadores e redes locais para integrar atividades tradicionais do escritório, como reuniões, preparo e arquivamento de documentos, e envio e recebimento de mensagens. (E-102)

Office equipment – *equipamento de escritório*. (O-8)

Office link – *linha de escritórios*.

Linha que permite ao usuário trabalhar em ambiente de rede. (H-93)

Offline – *desconectado, desligado*.

(1) Na comunicação de dados, caracteriza um equipamento que não está conectado a outro computador, ou um dispositivo que não está diretamente conectado a um computador.

(2) Em terminologia de Internet, refere-se ao usuário estar longe de seu computador ou da Internet, ou ao seu computador estar desconectado da Internet. (E-130)

Offline storage – *armazenamento offline*.

Um meio de armazenamento, como uma unidade de disco, que não esteja disponível ao sistema no momento. (F-56)

Offpage connector symbol – *símbolo conector de várias páginas*.

Símbolo de fluxograma que permite a conexão de várias partes de um deles, documentadas em várias páginas. (J-461)

Offset – *deslocamento; compensação*.

(1) A diferença entre a condição ou o valor desejado e o obtido. (V-73, 84)

(2) Um número que diz a que distância do ponto de partida, ou base, um determinado elemento está posicionado. (E-34)

Offset-register – *registro deslocador*.

Registro deslocador, um registro que pode servir para operações de deslocamento. (J-179)

ohm – *unidade de resistência elétrica*. (P-166)

Old PSW – *PSW antiga*.

Nos computadores IBM System/370, campo loca-

lizado na memória principal, que guarda a PSW (Program Status Word) associada ao programa que estava em execução quando ocorreu a interrupção. (K-195)

Older windows application – *aplicação antiga do Windows.* (G-560)

OLE (Object Linking and Embedding) – *Interligação e Incorporação de Objetos.*
Procedimento de desenvolvimento utilizando linkagem e inserção de objetos pré-desenvolvidos. (V-508)

OLE control – *controle de objeto interligado e embutido.* (K-162)

OLTP (Online Transaction Processing) – *processamento de transação em linha direta.*
Conjunto de instruções que realizam determinado processamento em tempo real. (V-495)

OMI (Open Microprocessor Initiative) – *Iniciativa Aberta de Microprocessadores.*
Sistema de padronização de projeto de microprocessador para ser compartilhado por diversos fabricantes. (O-23)

Omit – *omitir.*
Não confirmar a operação desejada. (R-313)

Omitted – *omitido.*
Palavra reservada da linguagem de programa COBOL. (V-240)

Online – *em linha direta, conectado.*
O mesmo que *on line*, ou ainda *on-line*. (W-1)

Online service – *serviço on-line (em linha direta).*
Serviços como America Online, CompuServe, Universo Online etc. que fornecem acesso a bancos de dados, arquivos, conferências, ou outra forma de informação, por meio de discagem, de linhas de comunicação dedicadas ou da Internet. A maioria desses serviços fornece também conexão à Internet para seus usuários. (W-78)

Online trading – *negociação on-line (em linha direta).*
Na Internet, a negociação de ações ou fundos mútuos por meio de corretoras de valores *on-line*. (W-67)

On line – *em linha direta.*
(1) Relativo a sistema, equipamento periférico ou

dispositivo de um sistema, no qual a operação de cada equipamento ou dispositivo está sob o controle da unidade central de processamento CPU e a informação (ou dados) é introduzida imediatamente no sistema para ser processada; o equipamento da transcrição está diretamente ligado à unidade de processamento.

(2) Técnica de operação em que a transmissão de uma informação é enviada no mesmo instante em que é digitada no transmissor.

(3) Dispositivo ou equipamento de ou sob o controle direto de uma unidade central de processamento. (V-183)

(4) Qualquer atividade executada enquanto o computador que a executar estiver conectado a um outro computador ou rede.

(5) Em terminologia de Internet, relativo ao acesso à Internet. Um usuário pode estar conectado *on line* simplesmente por possuir acesso à Internet ou um endereço de correio eletrônico.

On line help – *ajuda em linha direta.*
Opção de ajuda a determinado tópico, disponível a qualquer momento. (T-697)

On line storage – *armazenamento em linha direta.*
O armazenamento que está sob controle direto da unidade central de processamento. (E-480)

On line system – *sistema em linha direta.*
(1) Em teleprocessamento, sistema em que os dados de entrada ingressam diretamente no computador a partir do ponto de origem, ou em que os dados de saída são transmitidos diretamente ao ponto de utilização.
(2) Em sistemas de teleprocessamento, dispositivo diretamente conectado a um computador, que proporciona o controle automático do movimento de dados entre a rede e o computador. (E-185)

On screen – *na tela.*
Expressão usada quando uma informação é exibida na tela. (T-270)

On site – *número local.* (J-710)

On the fly – *de alta velocidade, dinâmico.*
Impressora de linha de alta velocidade, que usa cilindros de impressão que possuam todos os caracteres. (V-633)

On-board – *embutido.*
Estado de um dispositivo que está contido em uma determinada placa. (V-513)

On-board memory – *memória interna.*

Memória interna não-volátil e regravável residente dentro do hardware. Tipicamente encontrada em aparelhos portáteis, tais como câmeras digitais, *notebooks*, PDAs etc. (C-26)

On-chip bus – *barramento interno.* (O-24)

ON-condition – *condição ON.*

Dentro de uma tarefa em PL/1, uma ocorrência ou evento que pode provocar uma interrupção do programa. Pode ser um erro inesperado ou a ocorrência de um evento esperado, porém, fora do momento previsto. (J-417)

On-demand operation – *operação acessível à demanda.*

Um operador que em qualquer momento está disponível para fornecer informações ou executar serviços. (E-487)

On-line – *em linha direta.*

Relativo à possibilidade de um usuário interagir com um computador; a informação chega a este logo que é gerada, por meio de equipamentos diretamente ligados ao computador. (E-28)

On-line access – *acesso on-line.*

(Ver: On-line). (G-358)

On-line backup – *cópia de segurança direta.* (J-439)

On-line database – *banco de dados em linha direta.* (D-785)

On-line merchant – *negociante no sistema on-line.*

Operacionalização de negócios por meio de sistema micro a micro. (O-10)

On-line processing – *processamento em linha direta.*

Nome com que se designa o funcionamento dos terminais, arquivos e demais equipamentos auxiliares do computador quando operam sob controle direto e absoluto da unidade central de processamento. (E-416)

On-line service – *serviço em linha direta.*

Serviço em conexão direta com o computador. (D-832)

On-line system – *sistema em linha direta.*

Um sistema no qual os dados de entrada são inseridos no computador diretamente de seus pontos

de origem, e no qual os dados de saída são transmitidos diretamente para seu ponto de utilização. (S-414)

On-the-fly disk compressor – *compactador de discos dinâmico.* (R-130)

One's complement – *complemento de um.*

Técnica utilizada por sistemas binários a fim de obter a inversão de um byte. (D-508)

One dimensional – *unidimensional.*

Que só tem uma dimensão. (V-15)

One dimensional array – *matriz unidimensional.* Matriz de uma só dimensão. (R-310)

One pass assembler – *montador de uma só passagem.*

Montador que só requer uma leitura e processamento (montagem) de um programa-fonte. (R-305)

One-hour-delay subroutine – *sub-rotina que despende uma hora.* (V-741)

One-pass program – *programa de uma só passagem.*

É um programa que é executado apenas com um simples conjunto de dados. (D-47)

One-shot mode – *modo monoestável.*

Modo de estado único. (T-606)

Online tutorial – *professor em linha.*

Programa que dá aulas sobre outros programas. (T-246)

Online-keyboard symbol – *símbolo de teclado em linha.*

Símbolo de fluxograma que mostra o uso de um teclado em determinado ponto do processo. (J-461)

OO (Object-Oriented) – *Orientado a Objeto.* (Ver: Object-Oriented). (W-42)

OOP (Object-Oriented Programming) – *Programação Orientada a Objetos.*

Tecnologia para criação de programas com módulos auto-suficientes, que contém todas as informações necessárias para manipular uma dada estrutura de dados. (N-62)

OPcode – *código de operação.*

O *OPcode* do subcomando é um campo de 8 bits que chama o controle para uma função ser realizada. (V-596)

Open – *abrir; aberto.*

Rotina ou marca utilizada para abrir um determinado arquivo e torná-lo pronto para executar. (R-385)

Open architecture – *arquitetura aberta.*

Qualquer projeto de computador ou periférico cujas especificações tenham sido tornadas públicas. Quando isso ocorre, empresas independentes podem desenvolver produtos complementares ao computador ou periférico de arquitetura aberta. Tipo de projeto que incorpore *slots* de expansão à placa-mãe, permitindo a inclusão de placas. (U-70)

Open Book Repository

Uma coleção de textos *on-line*, inclusive os textos de livros, jornais, e outros materiais de referência, mantida pela Online Book Initiative no endereço: obi.std.com. (W-134)

Open Database Connectivity (ODBC) – *Conectividade Aberta de Bancos de Dados.*

Uma interface de *driver* desenvolvida pela Microsoft para permitir aos clientes ter acesso a máquinas de bancos de dados múltiplas. (W-78)

Open Data Link Interface (ODI) – *Interface Aberta para a Ligação de Dados.* (B-164)

Open ended – *aberto, passível de modularidade.*

(1) A possibilidade de se acionar novos termos, títulos, tópicos de classificações em um sistema existente, sem contudo alterá-lo em sua estrutura fundamental.

(2) Pertinente ao processo ou sistema que pode ser ampliado. (V-143)

Open file – *abrir arquivo.* (V-669)

Open loop – *laço aberto.*

Um sistema de controle no qual existe ação ou autocorreção na realimentação, como não ocorre no caso do laço fechado. (V-257)

Open Shortest Path First (OSPF) – *“Abra o Caminho mais Curto Primeiro”.*

Protocolo de roteamento da Internet, que apresenta muitos avanços sobre o RIP (*Raster Image Processor*) e outros sistemas anteriores. (W-48)

Open subroutine – *sub-rotina aberta.*

Código para uma sub-rotina que é copiada para a memória toda vez que uma instrução de chamada é encontrada, ao invés de executar um desvio para o endereço da sub-rotina. (J-349)

Open system – *sistema aberto.*

São sistemas de computação que não têm restrição de serem executados em equipamentos com características diferentes. Essa é uma tendência atual. (E-139)

Open system – *sistema aberto.*

Sistema que segue padrões OSI (*Open Systems Interconnections*), quando se trata de qualquer aspecto de comunicação com outros sistemas. (R-398)

Open Systems Interconnection (OSI) – *Interconexão de Sistemas Abertos.*

Arquitetura de redes de computadores que consiste de um conjunto de procedimentos funcionais, estruturados em níveis, mediante protocolos. (V-529)

Open window – *abrir janela.*

Acessar outros programas sem sair do programa vigente. (V-667)

Operand – *operando.*

Parte de uma instrução. O operando pode ser um argumento, um resultado, um parâmetro ou a indicação da próxima instrução. (V-234)

Operand address – *endereço do operando.*

É um operando especificado mediante um endereço de memória central. (G-223)

Operand field – *campo operando.*

Posição de uma instrução em linguagem Assembler ou em linguagem de máquina destinada a receber os endereços numéricos ou simbólicos dos diferentes operandos. (J-359)

Operate – *operar.*

(1) Aquilo sobre o que se opera.

(2) Informação introduzida com um nome de comando para definir os dados com os quais um processador de comandos irá operar e para controlar a execução do processador de comandos. (V-643)

Operating – *operação, ato ou efeito de operar; operacional.* (V-726)

Operating environment – *ambiente operacional.*

(1) O ambiente físico da instalação de processamento de dados, ou seja, temperatura, umidade, *layout*, fontes de força necessárias ao bom funcionamento da instalação.

(2) Todas as funções básicas e programas do usuário que devem ser executados pelo controlador

de armazenamento, a fim de permitir que os dispositivos do sistema realizem operações específicas. (R-385)

Operating environment component – *componente de ambiente operacional*.

Elementos que compõem um ambiente de sistema operacional. (V-471)

Operating mode – *modo de operação*. (D-895)

Operating System (OS) – *Sistema Operacional*.

(1) Software que controla a execução de programas de computador e pode proporcionar funções como o escalonamento de saída, a contabilidade, a compilação, a alocação de memória, a gerência de dados e outros serviços afins.

(2) Conjunto homogêneo de programas que permite a um sistema de processamento supervisionar suas próprias operações rotineiras em forma de conjunto organizado de programas e de dados, especificamente projetado para criar e controlar o comportamento e a execução de outras aplicações. (V-626)

(3) Uma coleção integrada de rotinas de serviço que supervisionam a seqüência de programa do computador. Os sistemas operacionais podem realizar depurações, entrada e saída, contagem, compilação, e determinam ainda locais de armazenamento na memória. Sinônimo de: *Monitor System* e *Executive System*. (V-190)

Operating system file – *arquivo de sistema operacional*.

Arquivo que contém uma coleção integrada de rotinas de serviço que supervisionam a seqüência de programa no computador. (V-595)

Operating system manager – *gerenciador de sistema operacional*.

Controla as rotinas do sistema operacional. (D-328)

Operation – *operação*.

(1) Uma ação definida.

(2) A ação especificada por uma instrução simples de computador ou por uma pseudo-instrução. (V-80)

Operation code – *código de operação*.

A parte de uma instrução em linguagem de máquina ou *Assembly Language* que especifica o tipo da instrução (ou seja, a espécie de operação que ele

realiza) e a estrutura dos dados sobre os quais ela opera. (T-763)

Operation research – *pesquisa operacional*.

(1) O uso de métodos científicos para fornecer critérios de decisão concernentes a ações de pessoas, máquinas e outros meios, em sistemas que envolvam operações repetitivas.

(2) O uso de métodos analíticos adotados da matemática para resolver problemas operacionais. O objetivo é informar à administração bases mais lógicas para fazer previsões e tomar as decisões necessárias. Entre as técnicas científicas mais usadas na pesquisa operacional temos: programação linear, teoria de probabilidade, teoria da informação, teoria dos jogos, métodos de Monte Carlo etc. (V-271)

Operation system – *sistema operacional*.

Conjunto de programas de inicialização que gerencia os recursos da máquina. (D-19)

Operational data – *dados operacionais*.

São os dados que o sistema operacional oferece, indicando o status do sistema. (D-6)

Operational software – *software operacional*.

Conjunto de programas responsáveis pela visualização de todas as atividades de processamento e definição do potencial de processo de um sistema de computadores. Sinônimo de sistema operacional. (D-456)

Operator – *operador*.

(1) Um símbolo matemático que representa um processamento matemático a ser executado, associado a um operando.

(2) A parte da instrução que indica à máquina o que ela deve fazer.

(3) Um gerenciador de máquina (pessoa). (V-231)

Operator message – *mensagem de operador; mensagem para o operador*.

Mensagem do sistema operacional ou programa-problema que indica ao operador que realiza uma função, como seja, montar uma pilha de discos, ou o informa sobre condições específicas existentes no interior do sistema, como seja, uma condição de erro. (E-225)

Optical – *óptico*.

Relativo a um meio físico que se utiliza do recurso óptico para transmissões. (V-385)

Optical cartridge – *cartucho óptico*. (T-396)

Optical character – *caractere óptico*.

Caractere gravado em um disco óptico. (T-460)

Optical Character Recognition (OCR) – *Reconhecimento Óptico de Caracteres*.

Identificação de caracteres pela máquina, os quais são impressos mediante dispositivos sensíveis à luz. (T-460)

Optical disk – *disco óptico*.

(1) Também chamado de disco a laser (em português) ou *compact disc* (CD). Eles são discos não-magnéticos de metal polido cuja finalidade é armazenar informações digitais. Os discos são lidos mediante um feixe de raios laser junto com espelhos. (E-20)

(2) Dispositivo de armazenamento que utiliza o laser para registrar dados digitais. O disco de face dupla de 12 polegadas pode armazenar 2 gigabytes. (R-405)

Optical disk drive – *drive para disco óptico*.

Leitor de discos ópticos. (T-396)

Optical drive – *drive óptico, acionador óptico*.

(1) Mecanismo utilizado para a leitura do conteúdo de discos ópticos. (E-12)

(2) Dispositivo que faz transmissão de meio óptico para meio digital.

Optical fiber – *fibra óptica*.

Um meio de propagação usado para transmissão de dados. Constituem um finíssimo tubo de vidro de forma cilíndrica, composto de um núcleo envolto por uma película de índice de refração menor que o do núcleo e de encapsulamento plástico para proteção física. Suas dimensões básicas normalmente são menores que 150 microns de diâmetro externo e 60 microns de diâmetro interno. (H-256)

Optical fiber transmission – *transmissão por fibra óptica*.

Processo e técnica de transmissão de dados que utiliza como meio de propagação a tecnologia da fibra óptica. (H-256)

Optical font – *caractere de impressão óptica*.

Estilo de composição impressa de caracteres projetados especialmente para que possa ser lida com exatidão por máquinas ou pessoas. (G-365)

Optical juke box – *juke box óptico*.

Juke Box que utiliza CDs. (U-311)

Optical mark – *marca óptica (visual)*.

Marca feita com lápis numa área específica de um documento. A leitora óptica interpreta essa marca e transfere essa interpretação para o computador que irá processá-la ou armazená-la. (V-574)

Optical mark reader – *leitora óptica de marcas*.

Drive de leitura óptica de marcas. (T-619)

Optical memory – *memória óptica*. (F-206)

Optical reader – *leitora óptica*.

Dispositivo que lê informações escritas a mão ou impressas por máquina, por meio de processo lógico, e registra essas informações num sistema de computador. (F-208)

Optical scanner – *expositor óptico, digitalizador óptico*.

Reconhecedor de caracteres pelas suas imagens, isto é, expõe opticamente dados escritos ou impressos e os transforma em representação digital. (V-574)

Optical storage – *armazenamento óptico*.

Utilização de dispositivos ópticos para armazenamento de informações. (V-351)

Optimal memory configuration – *configuração ótima de memória*.

Refere-se à estruturação de toda a memória disponível, de maneira a permitir melhor aproveitamento e maior velocidade de acesso. (R-410)

Optimization – *otimização*.

Método no qual se ajusta, continuamente, um processo ou sistema, para obter o melhor conjunto possível de condições operacionais. (E-32) (Ver: Optimization linear e Optimization nonlinear). (V-126)

Optimize – *otimizar*.

(1) Rearranjar instruções ou dados num dispositivo ou veículo de armazenamento, de modo a minimizar o tempo quando se fizerem necessárias suas transferências.

(2) Dispor instruções e dados na memória, de modo a consumir um mínimo de tempo de acesso aos mesmos. (V-206)

Optimizing – *otimização*.

Fazer algo trabalhar melhor. (T-527)

Option – *opção*.

Uma especificação numa declaração que pode ser

usada para influenciar na execução dessa declaração. (V-111)

Optional – *opcional*.

Qualquer alternativa que pode ser escolhida com relação a uma base predefinida. (V-240)

OR – *ou*.

Operador lógico que faz comparações de declarações e se, pelo menos, uma declaração for verdadeira, ele devolve verdadeiro, se nenhuma o for, devolve falso. (T-294)

OR function – *função lógica OU*.

Operador lógico booleano que tem a propriedade de, se P e Q forem duas expressões, então a afirmação de que P “OU” Q são verdadeiras ou falsas; varia de acordo com a tabela de variações de operações lógicas. (J-407)

OR gate – *circuito OU*.

- (1) Um dispositivo (circuito) elétrico ou mecânico que implementa o operador lógico OU.
- (2) Um sinal de saída que ocorre quando há uma ou mais entradas num multicanal de entrada.
- (3) Um circuito OU executa uma função lógica, inclusive o operador OU. (I-106)

Oracle

Um programa desenvolvido pela Oracle Corporation, tradicional fornecedora de bancos de dados relacionais para computadores de grande porte e microcomputadores, que permite aos computadores Macintosh e compatíveis com o IBM PC acessar dados contidos em grandes bancos de dados corporativos. A maioria dos profissionais de informática conhece o Oracle como um dos principais gerenciadores de bancos de dados relacionais. Na sua versão para microcomputadores, o Oracle é uma plataforma de conectividade – um programa projetado de modo a permitir que microcomputadores acessem dados residentes nos bancos de dados corporativos, armazenados em computadores de grande porte. Usando uma das várias versões do Oracle para microcomputadores, qualquer um que trabalhe com o Lotus 1-2-3, HyperCard, SuperCard, 4th Dimension ou DbaseIII Plus poderá acessar os seguintes bancos de dados de grande porte: Oracle, DB2 e SQL/OS. Talvez o mais inovador de todos esses programas seja o Oracle para o Macintosh, que transforma o HyperCard em um *front end* simples e poderoso para bancos de dados corporativos. (V-190)

Oracle media object

É uma tecnologia em realidade virtual para empresas em que realizam trabalhos através da TV interativa. (L-77)

Order – *ordem*.

- (1) Um arranjo de acontecimentos e eventos definidos sucessivamente.
- (2) Para arranjar sequencialmente uma série.
- (3) A significância definida para um dígito baseada em sua colocação num número.
- (4) Característica da lista que torna possível a predição da sequência na lista em que ocorrem os registros. (T-30)

Ordinal type – *tipo ordinal*.

Tipo de dado em formato ordinal. (K-52)

Organization – *organização*.

Uma especialidade relacionada com o estudo, análise, concepção, implantação de sistemas administrativos, mediante o estudo e definição da organização, métodos utilizados, dotação de pessoal, controle etc. Essas definições são estabelecidas pelos especialistas em O&M, sendo esse setor de O&M, na maioria das vezes, inserido no departamento de informática. (T-206)

Organization chart – *organograma*. (G-247)

Nos softwares de apresentação gráfica, um gráfico de texto usado para representar a estrutura hierárquica de um aorganização.

Orientation – *orientação*.

- (1) Quando aplicado a uma teleimpressora, é o ajuste de tempo para selecionar a partida no sistema de recepção.
- (2) Ajuste de tempo em que o aparelho receptor inicia a seleção. Esse ajuste, no caso de teleimpressoras, é feito com relação à transição inicial. (V-234)

Origin – *origem*.

- (1) O endereço absoluto de um armazenamento em codificação relativa que referencia uma determinada região ou palavra.
- (2) Na codificação relativa, é o endereço absoluto da memória no qual se referem os endereços relativos de uma rotina ou sub-rotina. (T-99)

Original – *original*.

Numa máquina de cópia de documentos, o documento do qual se tirarão as cópias. (T-58)

Originate modem – *modem de chamada*.
Modem que origina a comunicação. (R-383)

Orphan/widow – *órfão/viúva*.

Dois termos usados em processamento de textos, que descrevem uma situação indesejável de formato num texto impresso. (N-63)

OS (Operating System) – *Sistema Operacional*.
Uma coleção integrada de rotinas de serviço que supervisionam a seqüência de programas no computador. Os sistemas operacionais podem realizar depurações, entrada e saída, contagem, compilação e determinam ainda locais de armazenamento na memória. Sinônimo de: *Monitor System* e *Executive System*. (T-208)

OS portability – *portabilidade do sistema operacional*.

Característica que permite ao OS o uso de conjunto de dados ou arquivos sob diferentes sistemas operacionais. Conjunto de dados ou arquivos catalogados num catálogo de usuário, que podem ser desmontados de um sistema e montados em dispositivos de outro sistema. (J-432)

OS service – *serviço de sistema operacional*.

A função de transferência que possibilita ao sistema operacional atender às necessidades de comunicação dos usuários; por exemplo, serviço de linha privada, serviço de telefone etc. Em teleprocessamento, medição da adequação de tráfego. (J-432)

OS/2 (Operating System/2) – *Sistema Operacional 2*.

Um sistema operacional de multitarefa para computadores compatíveis com o IBM PC que não fica restrito aos 640KB de memória RAM, além de proteger as áreas de memória ocupadas por dois ou mais programas executados simultaneamente e permitir a troca dinâmica de dados entre diferentes aplicações. (V-188)

OS/VS (Operating System/Virtual Storage) – *Sistema Operacional/Armazenamento Virtual*.

Extensão compatível do sistema operacional do IBM/360 que dá suporte ao equipamento físico de tradução dinâmica de endereços e recursos ampliados de controle do sistema IBM/370. (S-292)

Oscillator frequency – *freqüência de oscilador*.
Um circuito eletrônico que produz uma saída variá-

vel, periodicamente, a uma freqüência controlada. (J-59)

Oscilloscope – *osciloscópio*.

Elemento que compõe (ou é ele próprio) um equipamento eletrônico de testes que pode captar e apresentar uma grande variedade de formas de ondas de sinais elétricos. A apresentação dessas formas é proveniente da variação da amplitude do sinal em função do tempo; em um dispositivo de representação visual, normalmente um tubo de raios catódicos. O feixe de elétrons do tubo se movimenta horizontalmente, de tal modo que a visualização é rastreada de forma linear em um período de tempo previamente determinado. Os desvios do sinal de entrada são sobrepostos na tela, sendo produzida uma sincronização (entre os feixes) por meio de circuitos de iniciação de operação. (E-344)

OSF (Open Software Foundation) – *Fundação de Software Aberto*.

Consórcio de empresas de informática que desenvolve padrões e publica especificações para programas compatíveis com o sistema UNIX. (O-25)

OSF Motif

Interface gráfica para UNIX, criada pela Open Software Foundation (OSF), na qual a Microsoft se baseou para desenvolver o Microsoft Windows 95. (T-468)

OSI (Open Systems Interconnection) – *Interconexão de Sistemas Abertos*.

Qualifica padrões para a troca de informações entre sistemas abertos, um ao outro, com o propósito de tornar mais eficaz o uso mútuo dos padrões de aplicação. (R-399)

OSI (Open System Interconnection) model – *modelo de Intercomunicação de Sistemas Abertos*.
Modelo de protocolo de comunicação. (N-63)

OSPF (Open Shortest Path First) — “*Abra o Caminho mais Curto Primeiro*”.
(Ver: Open Shortest Path First). (W-48)

OSS (Optical Storage Server) – *Servidor de Armazenamento Óptico*.

Dispositivo principal que controla o armazenamento em meio óptico em tempo real. (V-512)

OTHERWISE – *de outra forma*.

Palavra reservada em linguagem de programação COBOL. (R-230)

Outconnector – *conector de saída.*

Em fluxograma, é o conector que indica o ponto em que a linha do fluxo é interrompida para continuar em um outro ponto. (J-423)

Outgoing – *saída.* (D-857)

Outgrow – *crescer demais.* (H-749)

Outlet – *tomada; saída.* (L-155)

Outline – *fora de linha; perfil.*

(Ver: Character out line). (V-189)

Outline machine structure – *estrutura do perfil (ou das principais características) de uma máquina.* (J-347)

Outlining font – *fonte geométrica.*

Uma fonte de impressão ou de tela, na qual os caracteres são gerados por meio de fórmulas matemáticas que produzem um contorno agradável, sem distorções, que a impressora preenche usando sua capacidade de resolução máxima. (E-153)

Outperformed – *sem realização.* (A-02)

OUTPORT (OUT PORT) – *“porta de saída”.*

Comando em C que transmite uma palavra para uma porta especificada. (Q-63)

Output – *saída.*

(1) A informação transferida do armazenamento interno (memória interna) de um computador para um armazenamento externo, ou secundário, ou ainda para qualquer meio fora do computador.

(2) A rotina que dirige o definido em (1).

(3) O dispositivo necessário à execução do definido em (1).

(4) Transferência de dados do armazenamento interno para um meio externo. (V-81, 198)

Output buffer – *armazenamento intermediário de saída.*

Buffer usado para saída de dados. (J-29)

Output device – *dispositivo de saída.*

Dispositivo que transforma os impulsos elétricos, representando dados processados pela máquina em resultados permanentes, como formulários impressos, cartões perfurados ou gravação magnética. (R-272)

Output file – *arquivo de saída.*

Um arquivo utilizado para impressão ou exposição

em *display* de dados de saída de uma unidade central de processamento. (S-116)

Output port – *porta de saída.*

Um canal por meio do qual os dados são transferidos entre um dispositivo de saída e o microprocessador. (G-127B)

Output procedure – *procedimento de saída.* (D-563)

Output routine – *rotina de saída.*

Rotina utilitária que organiza o processo de saída de um computador. (G-271)

Output stream – *fluxo de saída.*

Mensagem de diagnóstico e outras de saídas trabalhadas pelo sistema operacional ou programas de processamento, em dispositivos de saída acionados especificamente para esse propósito pelo operador. (F-158B)

Output unit – *unidade de saída.*

Dispositivo que recebe impulsos do processador central e os converte em caracteres de saída para serem perfurados, impressos ou qualquer outro meio de saída. (V-565)

Outside – *lado de fora; externo.* (A-56)

Outside line – *linha externa.* (D-836)

Outsourcing – *de origem externa.*

Dados que provêm do ambiente externo do sistema de computação. (V-503)

Outstanding – *indisponível.*

Estado de um dispositivo ou periférico que não pode ser utilizado no instante em que é requisitado pelo usuário. (V-374)

OUTTEXT (OUT TEXT) – *“saída do texto”.*

Comando em Pascal que escreve uma cadeia de caracteres especificada na tela gráfica. (Q-86)

Over flow indicator – *indicador de estouro.*

Indica uma condição de estouro. (D-97)

Over head – *baixo desempenho.*

O resultado ou o desempenho abaixo do esperado de um dispositivo de processamento de dados ou programa. (V-77)

Overall – *total, global.* (A-20)

Overall performance – *desempenho geral.*

Desempenho global de todos os componentes do computador. (J-707)

Overall reliability – *confiabilidade total.*

Qualidade do computador de inspirar confiança ao usuário. (J-707)

Overcome – *vencer, superar.* (J-729)

Overdraw – *retirar em excesso; exagerar.* (H-623)

Overdrive – *sobremarcha, marcha econômica.* (O-70)

OverDrive

Designação dada a determinados chips de atualização, criados pela Intel, instalados em soquetes especiais das placas-mãe do Intel 486 DX e do Intel 486 SX, com a finalidade de melhorar o desempenho desses processadores. (T-309)

Overflow – *sobrecarga, estouro, excesso.*

Parte de uma palavra que expressa o resultado de uma operação, pela qual o comprimento dessa palavra excede a capacidade de memória. (V-314)

Overflow record – *registro excedente.*

Num arquivo de endereçamento indireto, registro cuja chave vai sendo aleatorizada até chegar ao endereço de uma pista completa ou ao endereço de um registro inicial. (E-213)

Overhead – *auxiliar.*

(1) Atividades ou informações que oferecem suporte a um processo de computação, mas que não fazem parte intrínseca da operação ou dos dados. (U-278)

(2) Nas redes, as informações adicionais que devem ser inseridas em uma mensagem para assegurar uma transmissão sem erros.

Overhead distribution – *distribuição auxiliar.*

Distribuição que auxilia um processo, porém, sem ser parte integrante desse processo. (J-407)

Overlap – *sobrepor.*

Realizar várias operações simultaneamente. (V-667)

Overlapped – *sobreposto.*

Parte da memória em que dados foram introduzidos e onde anteriormente já existiam outros. (V-342)

Overlapping – *superposição.*

Designativo de técnica ou dispositivo que permite efetuar várias operações concomitantemente. (S-412)

Overlay – *superposição.*

Uma técnica de transferir rotinas de um armazenamento qualquer para um outro de alta velocidade durante um processamento, de modo que várias rotinas ocupem o mesmo local de armazenamento em tempos diferentes. A superposição é usada, geralmente, quando a memória central está sobrecarregada, e sobra pequena área para trabalhar com várias rotinas. (V-150)

Overlay file – *arquivo de superposição.* (H-725)

Overlay format – *formato superposto.* (F-114)

Overlay program – *programa de superposição.*

Um programa no qual certas seções de controle usam a mesma localização de armazenamento em tempos diferentes durante a execução. (J-405)

Overlay segment – *segmento de superposição.*

Uma parte definida de um programa que pode ser executado no computador, sem a necessidade de que todo o programa seja mantido na memória durante o tempo de execução da parte. (F-114)

Overload – *sobrecarga.*

Para entradas analógicas, todos os valores absolutos de voltagem, acima dos quais o conversor analógico-digital não distingue a mudança em seus valores exatos. (E-551)

Overlooked – *dominado, inspecionado, ignorado.* (H-749)

Overprinting – *impressão dupla.* (H-361)

Override – *cancelamento; desprezo.*

Um procedimento que pode ser aplicado a um *job*, exceto para pequenas modificações. Essas modificações são introduzidas, utilizando declarações existentes no programa ou em qualquer outro serviço. (V-217)

Override control statement – *declaração padrão de controle ignorado.*

Módulos de controle que são ignorados pelo sistema operacional, e este continua o processamento de dados. (V-323)

Overrun – *excesso.*

Perda de dados transmitidos devido à atenuação do sinal. (R-370)

Overscanned video – *vídeo sobrerastreado.*

Monitores que foram mapeados por método entrelaçado. (V-429)

Overstrike – *sobreposição*.

Característica de uma impressora de colocar o mesmo caractere duas vezes no mesmo lugar da página. (M-48)

Overtime – *horas extraordinárias*. (D-526)

Overview

Termo que designa o ato de se fazer um exame mais detalhado sobre determinado assunto. (K-128)

Overvoltage protection – *proteção de sobre-voltagem*.

Circuito de proteção contra sinais com voltagem acima da esperada. (R-363)

Overwhelming

Superioridade completa de um computador sobre outro. (I-112)

Overwrite – *regravar*.

Gravar em uma área de armazenamento, de modo que fique destruída a informação anteriormente gravada. (V-415)

Overwriting – *sobrescrever*.

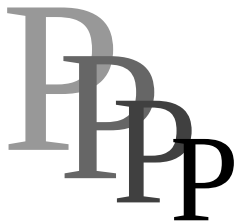
Modo de entrada de texto no qual os caracteres digitados substituem os caracteres existentes sob o cursor, ou à sua esquerda. (U-58)

Own – *próprio; possuir*. (I-407)

Own command – *comando próprio*. (I-407)

Owner – *proprietário*.

O usuário que cria uma entidade (programa, rotina etc.). (T-7)



P-code (pseudo code) – pseudocódigo.

Linguagem de máquina para um processador não existente. Esse código é executado por um interpretador do software. A maior vantagem do pseudocódigo está em que ele é portátil para todos os computadores para o qual exista um interpretador de *p-code*. Notação informal e transparente de um programa ou algoritmo. **(U-148)**

P6

Nome usado para se referir ao microprocessador de sexta geração Pentium Pro da INTEL durante a fase de desenvolvimento. O P6 é composto de 5,5 milhões de transistores, com velocidade inicial *clock* de 133 MHz, e executa até 250 milhões de instruções por segundo. **(M-8-42)**

PAC (Programmer Access Code) – Código de Acesso do Programador.

Igual a senha (*password*). **(B-139)**

Pack – adensar; condensar; compactar.

(1) Combinar diversos campos diferentes de informações em uma só palavra de máquina.
(2) Incluir pequenos itens de informações num só item ou palavra de máquina, utilizando diferente conjunto de dígitos para especificar cada síntese de itens. **(V-138)**

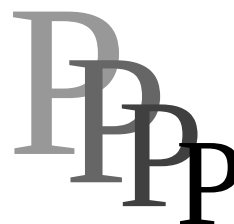
Pack command – comando de exclusão de dados e registros. (D-805)

Package – conjunto (pacote) de programas.

(1) Conjunto formado pela documentação dos programas e pelos programas propriamente ditos (meios de armazenamento e informações em que estão registrados).
(2) Pode ser também considerada como uma unidade única e de aplicação completa. **(V-111)**
(3) Um programa aplicativo comercializado normalmente, em contraste com programas escritos sob medida para um determinado cliente. **(E-84)**

Packed array – arranjo condensado.

Combinação de diversos arranjos diferentes de informações em uma só palavra de máquina. **(K-59)**



Packed decimal – decimal compactado.

Um método de codificação de números decimais em forma binária, que maximiza o aproveitamento do espaço representando dois dígitos decimais em cada byte. **(T-616)**

Packed decimal data – dados decimais compactados.

Representação de um valor decimal por dois dígitos adjacentes. Num byte, por exemplo, em decimal compactado, o valor decimal 21 é representado por (00100001). **(F-122)**

Packed format – formato compactado.

Um formato de dados no qual um byte pode conter dois dígitos decimais ou um dígito decimal e um sinal. **(V-105)**

Packet – pacote.

(1) Grupo de bits de tamanho fixo e formato bem definido, que é comutado e transmitido como um todo mediante uma rede de comutação de pacotes. A mensagem que excede o tamanho máximo é dividida e transportada como vários pacotes. **(F-12)**
(2) Bloco de dados de comunicação. **(R-360)**

Packet Assembler

Pacote de programas tradutores, de linguagem usual para linguagem de máquina. **(J-252)**

Packet Assembler/Disassembler (PAD)

Uma combinação de software/hardware que forma a interface entre uma rede X.25 com uma PDN e um dispositivo assíncronizado como um PC. **(B-39)**

Packet Driver

Um programa pequeno usado em PCs com DOS e Windows para conectar software de rede a um tipo particular de placa de rede. **(W-135)**

Packet InterNet Gopher (PING) – Gopher de Pacote de InterNet.

Parte do conjunto de protocolos padrão TCP/IP que permite verificar a conectividade do usuário com outros dispositivos ou computadores na

Internet. A velocidade de conexão também pode ser testada. PING é muito útil para depurar os problemas da rede. **(W-48)**

Packet of data – *pacote de dados.*

Conjunto de dados para a transferência de um dispositivo de memória a outro. **(J-708)**

Packet radio – *radiotransmissão de pacotes.*

Método de transmissão que utiliza sinais de radio-difusão portadores de pacotes de informações. Não há segurança de que somente um transmissor esteja ativo de cada vez, sendo necessário muito cuidado quanto à colisão de pacotes. A radiotransmissão de pacotes é equivalente, na sua essência, às redes de arquitetura de laços comuns utilizadas em algumas arquiteturas lógicas de redes. **(T-9)**

Packet switching – *chaveamento de pacotes.*

Método de transmissão de mensagens por meio de uma rede na qual longas mensagens são subdivididas em pequenos pacotes. **(W-76)**

Packet-Switched Data Networks (PSDNS) – *Redes de Comunicação de Dados por Comutação de Pacotes.*

Redes que utilizam a técnica de transmissões de informações por comutação de pacotes. **(G-413)**

Packet-switching – *comutação de pacotes.*

Método de envio de mensagens ou dados em pacotes de tamanho uniforme, e processamento e roteamento de pacotes em vez de fluxos de bits. **(J-252)**

Packing density – *densidade de agrupamento, densidade de empacotamento.*

O número de unidades úteis de informações contidas em uma dimensão linear dada, normalmente expresso em unidades/polegadas. **(E-508)**

Pad – *atenuador.*

Um dispositivo que introduz perda de transmissão em um circuito. Um atenuador pode ser inserido para provocar perda ou casamento de impedância. **(V-195)**

Pad character – *caractere atenuador.*

Um caractere introduzido para uso durante a execução de uma função normalmente mecânica; por exemplo, um retorno de carro, ejeção de formulário etc. **(S-287)**

Padding – *enchimento, ação de preencher.*

Uma técnica usada para preencher espaços vazios em um registro. **(S-287)**

Page – *página.*

(1) Um bloco de instruções ou de dados, ou de ambos, que podem ser armazenados na memória principal ou em um armazenamento auxiliar. A segmentação e carga desses blocos são controladas automaticamente pelo computador.

(2) (ISO) – Num sistema de armazenamento virtual, um bloco de tamanho fixo com endereço virtual, que pode ser transferido entre a memória principal e o armazenamento auxiliar.

(3) Em PSS, um segmento de 256 bytes do espaço (área) de armazenamento, usado para executar programas de usuários. **(V-248)**

(4) Em terminologia de Internet, um documento, ou lote de informação, disponível na WWW. Para tornar as informações disponíveis na WWW, elas devem ser organizadas em uma ou mais páginas. Cada página pode conter texto, arquivos gráficos, arquivos de som etc.

Page address register – *registrador de endereços de página.*

Conjunto de registradores que contêm os endereços-base das páginas mais recentes acessadas. Normalmente, esses registradores são examinados em paralelo com a conversão dinâmica de endereços. **(K-176)**

Page break – *quebra de página.* **(H-685)**

Page Description Language (PDL) – *Linguagem de Descrição de Páginas.*

Uma linguagem de programação que define o formato de saída enviada à impressora usando comandos universais (independentes de qualquer impressora específica). **(E-104)**

Page directory entry – *entrada de diretório de página.* **(J-441)**

Page Down (PgDn)

Uma tecla que executa várias funções em diferentes programas aplicativos, sendo porém mais usada nos processadores de textos para permitir que os documentos sejam paginados tela a tela no sentido do final do arquivo. No teclado do IBM-PC e compatíveis, a tecla PgDn coincide com a tecla 3 do teclado numérico e pode ser usada quando a tecla Num Lock não está ativa. **(I-71)**

Page fault – *falha de página.*

Nos sistemas com armazenamento virtual (do/370), uma interrupção de programa que ocorre quando, no curso de sua execução, é feita refe-

rência a instruções ou dados contidos numa página cujo endereço de memória virtual está para ser traduzido, porém a página não reside na memória real. (T-221)

Page frame – (ISO) – *célula de página*.

Uma área da memória real que pode armazenar uma página. Sinônimo de *frame*. (V-222)

Page frame table – *tabela de páginas da memória real*.

Tabela que contém sinais indicadores do status de cada página da memória real (isto é, livres ou em uso). É usada pelo sistema operacional para a alocação do espaço da memória principal. (K-175)

Page layout – *layout de página*.

Configuração da página: tamanho, orientação etc. (T-460)

Page layout program – *programa de layout de páginas*.

Na editoração eletrônica, um programa aplicativo que reúne textos e gráficos de vários arquivos, e permite controlar precisamente o posicionamento, tamanho, escala e corte desses elementos em obediência ao *layout* de página representado na tela. (E-153)

Page length – *tamanho (comprimento) de página*.
Tamanho da página do papel. (R-69)

Page orientation – *orientação de página*.

Orientação padrão de impressão de uma página de texto. Na orientação horizontal ou orientação de paisagem (*landscape orientation*), o *layout* de página apresenta o texto e/ou imagens gráficas impressos no sentido horizontal. Na orientação vertical ou orientação de retrato (*portrait orientation*), o *layout* de página apresenta a altura da página maior que a largura. (L-35)

Page pool (transient area) – *reserva de página ou área transiente*.

Área da memória principal na qual são carregados os programas aplicativos. (K-181)

Page printer – *impressora de páginas*.

Um dispositivo que imprime uma página de cada vez; por exemplo, uma impressora xerográfica ou uma impressora de tubos de raios catódicos. (T-13)

Page scanner – *enquadrinhador de página*.

Dispositivo usado para reconhecimento lógico de páginas. (E-544)

Page size – *tamanho de página*.

Determina a quantidade de bytes que serão reservados para uma página de memória. (D-263)

Page table – *tabela de páginas*.

Programa que lista os endereços-base de todas as páginas de um programa. (K-175)

Page table location register – *registrador de localização da tabela de páginas*.

Registrador que contém o endereço da tabela de página do programa em execução. (K-175)

Page Up (PgUp)

Uma tecla que executa programas aplicativos, porém é mais usada nos processadores de textos para permitir que os documentos sejam paginados tela a tela no sentido do começo do arquivo. No teclado do IBM-PC e compatíveis, a tecla PgUp coincide com a tecla 9 do teclado numérico e pode ser usada quando a tecla Num Lock não estiver ativa. (I-71)

Page-Table Entry (PTE) – *Tabela de Entrada de Páginas*.

Em um sistema de memória virtual, uma tabela que indica se uma página está na memória real, e correlaciona o seu endereço virtual com o real. (V-537)

Pageable virtual storage – *armazenamento virtual paginável*. (F-121)

Pageable-storage mode – *modo de armazenamento por página*.

Método utilizado em memória virtual que divide um programa em páginas para serem transferidas para a memória virtual. (V-535)

Paged memory – *memória paginada*.

Termo utilizado para referenciar a memória acessada via EMS. (Ver: EMS). (L-204)

Paged Memory Management Unit (PMMU) – *Unidade de Gerenciamento de Memória Paginada*.

Memória existente nas impressoras, que só inicia a impressão após todas as páginas terem sido lidas. (T-394)

Pagemaker

O principal programa de *layout* de páginas do mercado, disponível para computadores compatíveis com o IBM-PC e Macintosh, excelente para diagramação e composição de documentos como *newsletters*, brochuras, relatórios e livros. (S-343)

Pageplus

Software usado no PC para produzir *newsletters*, posters e *flyers*. (A-59)

Pager – *bip, paginador*.

Dispositivo pequeno transportado por alguém a quem permite ser chamado de um escritório central. (C-26)

Pages per minute (ppm) – *páginas por minuto*. (E-66)**Paging** – *paginação*.

(1) Uma técnica de compartilhamento por meio da qual as páginas são transferidas entre a memória principal e o armazenamento auxiliar.

(2) (ISO) – A transferência de páginas entre a memória real (principal) e o armazenamento auxiliar.

(3) No sistema de armazenamento virtual do /370, o processo de transferência de páginas entre a memória real e o armazenamento externo de páginas. (V-273)

(4) Divisão de programas ou dados em blocos de tamanho fixo, carregados na memória quando necessário. (U-405)

Paint

Programa de desenho livre; um programa de computador para criar, melhorar, salvar e imprimir desenho em preto e branco ou colorido, de acordo com as necessidades e recursos do usuário. (L-118)

Paint program – *programa de desenho livre*.

Programa aplicativo que gera gráficos mediante mapas de bits, em vez de usar formas geométricas como linhas, curvas, triângulos etc. (Ver: bit map). Por tratarem os desenhos como grupos de pontos, esses programas se adaptam particularmente ao desenho artístico. (U-173)

PAINT statement – *declaração PAINT*.

Modo avançado de declaração para preencher com a definição de cores escolhida uma tela na forma gráfica. (D-630)

Paintbrush

Nome de programa aplicativo presente em forma de ícone no grupo de programas “Acessórios” do Windows. (L-65)

Pairs of divisors – *pares de divisores*.

Os dois números que atuam numa divisão (dividendo e divisor). (K-1,163)

Palette – *palheta*.

(1) Nas aplicações gráficas, uma tela contendo um conjunto de cores ou padrões de hachuras que podem ser usados pelo programa. (S-415)

(2) Lista de itens opcionais facilmente selecionáveis pelo usuário. (V-312)

Palmtop – *computador de mão*.

Computador facilmente portátil, de dimensões extremamente reduzidas e de poder de armazenamento e processamento elevados. (V-366)

PAN

Comando do software AutoCad que afasta o desenho da tela, possibilitando a visão completa do mesmo. O comando inverso seria o ZOOM. (R-210)

Panel – *painel*.

Em computadores gráficos, uma imagem (painel) de exposição predefinida que delimita e define a localização e características dos campos numa superfície de exposição. (V-142)

Panel control – *controle de painel*.

Dispositivo de interconexão, geralmente removível, empregando fios e plugues para controlar uma operação em computador. (R-302)

Panelight ZX

O Panelight ZX é uma matriz ativa com painel LCD planejado para ser usado com um projetor suspenso em apresentações. Sua configuração é simples, e o ZX não requer nenhum software; ele é “plugado” diretamente ao vídeo do Macintosh usando um adaptador VGA para Mac. A tela ZX de 8.4 polegadas é apropriada para pequenos grupos. O painel pode apresentar até 1,4 milhão de cores, mas o número de cores que ele vai apresentar depende de um projetor Macintosh. (C-85)

Panning – *seguimento, movimento panorâmico (da câmara)*.

Na computação gráfica, um método de apresentação de imagens na qual uma “janela” de observação na tela se movimenta horizontal ou verticalmente, como uma câmara filmadora, para que as partes da imagem localizadas fora do alcance da tela sejam trazidas suavemente para o vídeo. (T-707)

Pantone process color system – *sistema de cores de processo Pantone*.

O mesmo que *Pantone Matching System (PMS)*.

Um sistema de seleção de cores para impressão profissional, suportado por programas de ilustração de alta tecnologia, como o *Adobe Illustrator*. (C-79)

Paper control – *controle de papel*. (H-450)

Paper guide – *guia de papel*.

Termo utilizado nas impressoras para designar um guia de folhas soltas que as posiciona no local correto na impressão. (J-132)

Paper out sensor – *sensor de falta do papel*.

Característica de uma impressora que indica que não há papel na gaveta da impressora. (R-113)

Paper parking

Característica de certas impressoras que permitem a impressão de uma folha simples, sem retirar o formulário contínuo da impressora. (R-113)

Paper sensor – *sensor de papel*.

Na impressora, é um mecanismo que indica se já há papel para utilização da impressora. (J-544)

Paper tape – *fita de papel*.

Tira de papel capaz de armazenar informações. (R-277)

Paper tape punch – *perfuradora de fita de papel*.

Dispositivo de saída que perfura fitas de papel. (V-693)

Paper tape reader – *leitadora de fitas de papel*.

Leitora de fita perfurada de papel ou outro material apropriado. (V-618)

Paper tear-off

Características de certas impressoras que automaticamente posicionam o formulário contínuo junto à borda de corte, de modo a facilitar o corte do papel. (R-113)

Paperkey

Um número único para uma licença particular. O Paperkey é associado unicamente com um único computador. O número do Paperkey é impresso num Certificado de Paperkey que é ligado ao Cartão de Registro de Produto de *DataTree*. No tempo de instalação, o usuário insere o número para, positivamente, identificar a licença. (B-124)

Paperless – *sem papel*.

Situação de automação na qual o documento em papel foi substituído por informações totalmente

armazenadas, manipuladas e transferidas eletronicamente, sem o uso de papel. (U-116)

Paradox

Um banco de dados relacionais desenvolvido pela ANSA Softwares e comercializado pela *Borland International* para computadores compatíveis com o IBM PC. O Paradox usa técnicas de QBE (*Query By Example*) e uma interface que lembra o estilo do Lotus 1-2-3. (V-140)

Paragraph – *parágrafo*.

Um conjunto de uma ou mais sentenças em programação COBOL, constituindo uma entidade lógica de processamento e precedida por um nome ou cabeçalho de parágrafo. (V-249)

Paragraph mark – *marca de parágrafo*. (I-404)

Paragraph name – *nome de parágrafo*.

Uma palavra, definida pelo programador, que identifica e precede um parágrafo. (D-532)

Parallel – *paralelo, simultâneo*.

(1) Executado ao mesmo tempo em dispositivos separados.

(2) Operar em duas ou mais partes de uma palavra de item, simultaneamente. Contrasta com *serial*. (V-143)

Parallel adder – *somador paralelo*.

Somador digital no qual a soma é realizada con-
correntemente em todas as posições de dígitos dos operandos. (R-292)

Parallel bus structure – *estrutura de barramento paralela*.

Canal de comunicação especializado em comunicação paralela. (R-352)

Parallel cable – *cabo paralelo*.

Conjunto de fios condutores envolvidos numa proteção comum onde cada bit em um byte é transmitido em um fio separado, o que permite que eles sejam transmitidos simultaneamente. (E-6)

Parallel communication – *comunicação paralela*.

Comunicação de dados onde os bits são enviados nos dois sentidos, e simultaneamente, aos dispositivos. (R-352)

Parallel computer – *computador paralelo*.

Computador que tem o barramento de mesmo tamanho que o registrador. (V-704)

Parallel data transfer – *transferência de dados paralela*.

Transferência de dados em dispositivos de comunicação paralela. (R-352)

Parallel I/O – *I/O paralela*.

Método de transferência de dados entre dispositivos, normalmente entre um computador e seus periféricos, em que todos os bits associados a um caractere ou byte são apresentados de forma simultânea para o acoplamento mútuo em condutores separados. (F-278)

Parallel interface – *interface paralela*.

Padrão de comunicação de dados existentes nos computadores, que podem aparecer em quantidades diferentes. (V-479)

Parallel interface standard – *padrão de interface paralela*.

A especificação de um esquema de transmissão de dados que envia vários bits de dados e de controle, simultaneamente, por meio de fios conectados em paralelo. (E-15)

Parallel port – *porta paralela*.

(Ver: Parallel interface). (V-483)

Parallel port controller – *controlador de portas paralelas*. (J-95)

Parallel printer – *impressora paralela*.

(1) Impressora que utiliza o sistema de transmissão de dados paralelo como meio de troca de informações entre si e o microcomputador.

(2) Impressora em que os caracteres selecionados para impressão são impressos simultaneamente. (V-252)

Parallel printer adapter – *adaptador de impressora paralela*.

Adaptador de impressora que aceita dados de caractere na forma paralela. (J-94)

Parallel processing – *processamento paralelo*.

Processamento de várias informações simultâneas. (V-672)

Parallel programming – *programação em paralelo*.

Tratamento simultâneo de dois ou mais programas por meio de superposição e intercalação de execução (processamento). (T-184)

Parallel server – *servidor paralelo*.

Servidor de rede que interliga seus terminais para efetuar processamento paralelo. (B-99)

Parallel signal – *sinal paralelo*.

Pertencente ou relativo à ocorrência simultânea de duas ou mais atividades relacionadas entre si em vários dispositivos ou canais. (V-14)

Parallel transfer – *transferência paralela*.

Transferência simultânea de todos os bits que compõem um caractere ou uma palavra. (G-209)

Parallel transmission – *transmissão paralela*.

Tipo de transmissão de dados em que se usa mais de um meio físico em paralelo para tráfego de dados. (L-182)

Parameter – *parâmetro*.

(1) Uma quantidade em uma sub-rotina, cujo valor especifica total ou parcialmente o processo a ser executado. O parâmetro pode formar diferentes valores quando uma sub-rotina é usada em rotinas-fontes diferentes, ou ainda em partes diferentes de uma mesma rotina-fonte.

(2) Uma quantidade (numérica) usada em um programa gerador para indicar um determinado equipamento a ser usado, uma sub-rotina a ser carregada e, algumas vezes, para descrever uma rotina a ser gerada.

(3) Uma constante ou variável em matemática que permanece sem alteração durante um determinado cálculo.

(4) Uma característica definível de um item, dispositivo ou sistema.

(5) Dado que permanece constante durante a execução de um programa e estabelece as condições particulares do mesmo. (V-217)

Parameter list – *lista de parâmetros*.

Lista que compreende um ou mais parâmetros posicionais que seguem o indicador de um procedimento. (V-319)

Parameter menu – *menu de parâmetros*. (D-859)

Parameterization – *parametrização*.

Definir parâmetros para que uma tarefa possa ser realizada. (P-123)

Parametric – *paramétrico*. (J-533)

Parent (father) – *pai*.

(1) Um nó A é pai de um nó B em uma árvore se B é a raiz de uma das subárvores da árvore com a raiz A. (T-175)

(2) No UNIX, a primeira cópia de um processo criado pela rotina *fork*.

(3) Num banco de dados, registro que é interligado, de alguma forma, a um ou mais registros de nível inferior. Faz contraste com “filho” (*child*). (K-185)

Parent directory – *diretório principal (pai)*.

No VN/370, um diretório para um disco CMS que tem a extensão do disco definida por ele via comando ACCESS. (T-97)

Parent process – *processo-pai*.

Termo que descreve uma relação entre processos em um ambiente de multitarefa no qual um processo-pai chama um processo-filho e, na maioria dos casos, suspende seu próprio funcionamento até que o processo-filho seja interrompido ou completado. (U-590)

Parental controls

Configurações que podem ser aplicadas em programas de Internet (tais como *browsers*, correio eletrônico e *chat*) que definem as atividades e o conteúdo *on-line* que serão autorizados ou automaticamente bloqueados. (W-67)

Parenthesis-free notation – *notação sem parênteses*.

Qualquer método de formação de expressões matemáticas no qual as expressões são delimitadas por diversos meios, exceto por parênteses. (V-237)

Parity – *paridade*.

(1) Palavra reservada em linguagem de programação COBOL.

(2) Em processamento de dados, um método utilizado para assegurar uma condição desejada como correta na montagem de um caractere, na transmissão de um dado etc. Para isso é utilizado um bit compondo a “paridade par” ou “paridade ímpar”, conforme desejado ou conforme a característica do dispositivo.

(3) Termo inerente à utilização de código auto-verificador que emprega dígitos binários e no qual é prefixado o número de 1's e 0's. Cada caractere ou expressão deve ser ou sempre par ou sempre ímpar, conforme especificado, e a verificação é feita tanto para a paridade par como para a paridade ímpar. (V-165)

Parity bit – *bit de paridade*.

Bit de controle anexado a um arranjo de dígitos binários, para tornar a soma de todos os dígitos binários sempre par ou sempre ímpar. (S-279)

Parity check – *teste de paridade*.

Teste, por meio de somas, no qual os dígitos binários que compõem um caractere ou uma palavra são somados contra um dígito de paridade previamente selecionado. (R-289)

Parity convention – *convenção de paridade*.

Algoritmo que verifica a validade da informação transmitida. (R-370)

Parity error – *erro de paridade*.

(1) Erro descoberto quando se realiza um controle de paridade de uma configuração de dígitos binários e que tem origem numa paridade incorreta. (E-206)

(2) Erro na consistência da informação manipulada. (R-349)

Parse – *analisar sintaticamente*.

Analisar os operandos introduzidos por meio de comandos e organizar uma lista de parâmetros para o processador de comandos, a partir de uma informação inicial. (B-153)

Parsing – *análise sintática*.

Operação para dividir o código de uma linguagem de alto nível em suas partes elementares quando traduzido em código de máquina. (F-157-A)

Partial address decoding – *decodificação de endereçamento parcial*. (F-283)

Partition – *partição*.

Segmento de um armazenamento (memória) físico endereçável que pode conter somente um conjunto de tarefas de cada vez. Uma partição começa e termina num limite de 2Kb e tem uma só ID numérica, de 0 a 15 (série/1). (V-593)

Partition memory – *memória particionada*.

Técnica utilizada nos sistemas operacionais atuais, onde a memória pode ser dividida em várias partes e acomodar pedaços de programas. (D-224)

Partition table – *tabela de partição*.

Área da memória principal reservada para um determinado programa e seus dados, que são armazenados em posições sucessivas na memória, de modo a proporcionar um fácil acesso, quando necessária for a recuperação de dados. (E-10)

Partitioned – *particionado*.

Organização de arquivo que utiliza um diretório do usuário simples. (R-418)

Partitioned organization – *organização particionada*.

Organização de arquivo usando um diretório de usuário simples. (F-102)

Partitioning – *partição (ação de partir)*.

Subdivisão de um bloco de informações em partes menores para que possam ser processadas mais convenientemente. (T-112)

Pascal – *Pascal*.

Linguagem de alto nível para programação estruturada de computadores utilizada para micros e com algumas características do dBASE. Uma linguagem de programação poderosa e flexível, bem adequada a aplicações comerciais. (V-88, 241)

Pascal machine – *máquina de Pascal*.

Máquina de cálculo elaborada por Pascal em 1942, que executava soma e subtrações. (V-701)

Pass – *passagem*.

Um ciclo completo de leitura, processamento ou impressão, isto é, uma passagem completa em máquina. (T-7)

Pass-Through Facility (PVM) – *recurso de passagem*.

Função do sistema operacional que otimiza um fluxo de dados entre dois terminais remotos. (V-526)

Passive matrix – *matriz passiva*. (V-01)

Passive-color LCD – *LCD colorido passivo*.

Tela de cristal líquido com matriz passiva e colorida. (J-489)

Passport – *passaporte*.

É um tipo de uma senha para se ter livre acesso a um determinado programa ou arquivo. (S-13)

Password – *senha*.

(1) Uma única série de caracteres que um programa, um operador ou usuário de computador deverá fornecer para atender aos requisitos em matéria de segurança e como medida prévia para acessar dados. (E-46)

(2) Conjunto de caracteres criptografados que dão acesso ou não a uma determinada área do sistema. (V-322)

Password Authentication Protocol (PAP) – *Protocolo de Autenticação de Senhas*.

Um dos muitos métodos de autenticação que pode

ser utilizado para a conexão a um ISP (Provedor de Serviços de Internet). O PAP permite ao usuário conectar-se ao ISP automaticamente, sem a necessidade de usar uma janela do terminal para digitar seu nome de usuário e senha. As senhas, entretanto, não são protegidas, pois são transmitidas para a conexão em formato de texto. (W-10)

PAP (Password Authentication Protocol) – *Protocolo de Autenticação de Senhas*.

(Ver: Password Authentication Protocol). (W-10)

Password disabled – *senha desabilitada*. (L-16)

Password file – *arquivo de senhas*.

O arquivo no qual são armazenadas todas as senhas para um sistema. A maioria dos sistemas é inteligente o bastante para manter as senhas codificadas, de forma que não terão grande valor nem mesmo para aquele que obtiver acesso a este arquivo. (W-137)

Password protected – *protegido por senha*

(Ver: Password). (R-176)

Password protection – *proteção de senha*.

Um método para a limitação do acesso a um programa ou uma rede que obriga o usuário a informar sua senha. (E-243)

Password setting – *estabelecimento de senha*. (L-16)

Paste – *colar*.

Inserir um texto ou elemento gráfico na posição do cursor. (S-438)

Patch – *conserto, correção, remendo*.

Na programação, a correção de uma deficiência na funcionalidade de uma rotina ou programa já existente, em geral para atender a uma necessidade imprevista ou a um conjunto de circunstâncias operacionais. (A-142)

Path – *caminho, segmento*.

Todos os segmentos numa árvore de superposição entre um segmento dado e o segmento raiz, inclusive esse último. O mesmo que “route”. (V-108)

Path or track – *trilha*. (J-726)

Path panel – *painel do caminho*.

Painel que contém as terminações dos pares distribuídos pela instalação, e que permite a conexão com outros equipamentos de rede utilizado em cabeamento estruturado ou *cabling*. (U-228)

Pathname – nome do caminho.

No DOS, uma instrução que indica precisamente onde um arquivo está localizado no disco rígido. Quando se abre ou se grava um arquivo com a maioria das aplicações, deve-se especificar o caminho num diretório diferente do diretório ativo. (V-110)

Pathway – trajeto, caminho, trilha.

Qualquer caminho lógico ou linha de direção seguido pelo computador na execução de uma rotina ou dos dados em seu processamento. (B-185)

Pattern – modelo, padrão, configuração.

Uma configuração perfurada em uma coluna de um cartão representativa de um caractere num conjunto de caracteres. (F-102)

Pattern-recognition – reconhecimento da configuração, reconhecimento de padrões.

O reconhecimento da configuração e outros padrões por um sistema de computador. (R-415-A)

Pause – pausa.

Comando utilizado em arquivos de lote (*batch*) para forçar uma pausa até que seja pressionada qualquer tecla. (U-718)

Payroll – folha de pagamento. (J-708)

Payroll data entry – entrada de dados para folha de pagamento. (V-696)

Payroll program – programa de folha de pagamento.

Programa específico que se destina ao setor de contabilidade, ao pagamento de funcionários e ao controle das finanças. (D-217)

Payroll record – registro de folha de pagamento. Registro de pagamentos em arquivos de bancos de dados. (J-708)

PB Cache

Forma abreviada de *Pipeline Burst Cache*. (Ver: Pipeline Burst Cache). (W-17)

PC (Personal Computer) – Computador Pessoal. Refere-se à arquitetura constituída de dois elementos principais, a unidade central do sistema e o teclado. Muitos itens adicionais podem ser incluídos e interligados ao sistema (*display, drives, impressoras*) e várias outras opções para comunicação assíncrona e de controle. (R-385)

PC (Photo Conductor) – fotocondutor. (V-763)

PC – Computador Pessoal.

Acrônimo de *Personal Computer*. (Ver: PC, Personal Computer). (V-745)

PC AT – computador pessoal AT (de tecnologia avançada).

Linha de processadores desenvolvidos pela IBM e Intel que possui barramento mínimo de 16 bits. (V-499)

PC Card – Cartão (ou placa) de PC (Computador Pessoal).

Desenvolvido pela PCMCIA (*Personal Computer Memory Card International Association*), é também conhecido como cartão PCMCIA. É marca registrada para um módulo removível, com o tamanho próximo ao de um cartão de crédito, que adiciona características a um computador portátil. Pode adicionar memória, capacidade de modem de rede, um radio transmissor, mais espaço no disco rígido ou incremento de som. É um dispositivo *plug and play* que usa um soquete de 16 bits e um conector de 68 pinos. Todas as placas de PCs são da mesma largura e comprimento, mas nos *laptops, palmtops* etc., sua espessura varia conforme a quantidade de espaço de armazenamento requerida. (W-17)

PC FORTH

Meio de programação projetado especialmente para os micros compatíveis IBM. (N-64)

PC industry – indústria fabricante de computadores pessoais. (J-744)

PC lab – laboratório de computadores pessoais.

Sala preparada e feita especialmente para o uso de computadores pessoais. (T-423)

PC LAN – rede local de computadores pessoais. Padrão de interconexão de computadores em rede. (V-495)

PC manufacturer – fabricante de PC.

Fabricante de computadores que seguem a arquitetura PC. (Ver: PC). (R-410)

PC NOS (Personal Computer Network Operating System) – Sistema Operacional de Rede para Computadores Pessoais. (R-174)

PC processor – processador PC.

Microprocessador compatível com a linha IBM. (V-678)

PC range – *faixa do PC.*

Limites do uso do PC, variando conforme cada operação. (A-04)

PC-DOS

Versão do sistema operacional MS-DOS produzida pela IBM. (V-683)

PC-fax

Computador pessoal e fax ao mesmo tempo. (J-749)

PCB (Printed Circuit Board) – *Placa de Circuito Impresso.*

Placa de circuito eletrônico usada em grande parte dos componentes e periféricos de microcomputadores. (N-65)

PCDVE (PC Digital Video Effects)

É um tipo de software que adiciona efeitos visuais a imagens digitalizadas de vídeo. (B-218)

PCI (Peripheral Component Interconnect) – *Interconexão de Componentes Periféricos.*

Padrão de interligação dos chips periféricos e o central. (Ver: Peripheral Component Interconnect). (V-500)

PCI (Peripheral Component Interconnect) bus controller – *controle de barramento de componentes periféricos interconectados.* (O-24)

PCI bus – *barramento PCI.*

Controla via hardware, os programas e os dados que são transmitidos e recebidos por vários circuitos no sistema. (A-09)

PCL – *programa de conversão de linguagem.*

Programa que facilita a tradução de programas de uma linguagem de alto nível para outra. (V-416)

PCL (Printer Control Language) commands – *comandos PCL.*

Comandos de linguagem padrão desenvolvida pela HP para garantir compatibilidade entre as atuais e futuras impressoras PCL. Os comandos PCL providenciam acesso às feições da impressora. (M-70)

PCMCIA (Personal Computer Memory Card International Association) – *Associação Internacional de Cartões de Memória para Computadores Pessoais.*

Associação que controla os padrões de fabricação e interconexão de memórias auxiliares. (V-511)

PCMCIA 2.0 (Personal Computer Memory Card International Association 2.0) – *Associação Internacional de Cartões de Memória para Computadores Pessoais 2.0.*

Padrão usado por fabricantes de cartões de memória a fim de que seus produtos sejam compatíveis. (N-65)

PCMCIA based disk drive – *disco rígido PCMCIA.*

Disco rígido carregado com cartão PCMCIA do tipo III. (C-41)

PCMCIA driver – *controlador de dispositivo PCMCIA.*

Controlador que permite aos microcomputadores portáteis a utilização de cartões PCMCIA (*Personal Computer Memory Card International Association* – Associação Internacional de Cartões de Memória para Computadores Pessoais). Esses cartões permitem a ampliação dos recursos dos computadores, como comunicações (modem, rede), memória (DRAM, SRAM, EPROM, FLASH), discos etc. (R-134)

PCMCIA ROM card – *cartão de memória ROM tipo PCMCIA.*

Cartão de memória não-volátil, programado com conexão padrão PCMCIA. (J-584)

PCMCIA slot – *abertura PCMCIA.*

Local para conexão de cartões do tipo PCMCIA. (J-583)

PCMCIA storage card form-factor – *cartão de armazenamento PCMCIA.* (C-40)

PCMCIA type II – *PCMCIA tipo II.*

Padrão de cartão com 5 mm de espessura, que suporta cartões de memória, interface fax/modem etc. (C-40)

PCMCIA type III – *PCMCIA tipo III.*

Padrão de cartão com 10,5 mm de espessura que, em geral, suporta discos rígidos. (C-40)

PCS (Personal Communications System) – *Sistema de Comunicação Pessoal.*

Sistemas de comunicação em geral móveis, como PDAs, *Notebooks* equipados com modem, *paggers*, *Zaurus* etc. (C-48)

PCTools

Software da Central Point Softwares Inc. que executa o gerenciamento de discos. (R-214)

PCWG (Personal Conferencing WorkGroup) – *Grupo de Trabalho Baseado em Conferência Pessoal.* (B-121)

PCX

Formato de arquivo gráfico com extensão PCX. Gerado por muitos softwares que usam o *scanner* e incorporado a muitos processadores de textos. (R-170)

PDA (Personal Digital Assistant) – *Assistente Pessoal Digital.*

Equipamentos de pequeno porte portáteis que, em geral, têm função de agenda eletrônica e coletor de dados. Em geral, não têm capacidade de processamento avançado. (C-38)

PDA (Physical Device Address) – *Endereço de Dispositivo Físico.* (H-341)

PDF (Portable Document Format) – *Formato de Documentos Portáteis.*

Formato de documento que facilita sua transferência. (B-117)

PDN (Public Data Network) – *Rede de Dados Pública.*

Pacote de informações de uma rede com serviços publicamente disponíveis aos usuários de processamento de dados. (B-39)

PDS (Professional Development System) – *Sistema de Desenvolvimento Profissional.* (O-94)

PDS (Partitioned DataSet) – *Conjunto de Dados Particionado.*

No sistema operacional do sistema IBM/360, é um conjunto de dados localizados em armazenamento de acesso direto e dividido em partições denominadas membros, cada uma delas podendo conter ou um programa ou parte de um programa. Cada conjunto de dados particionado contém um diretório (em um índice); em geral, é usado pelo programa de controle para localizar o programa na biblioteca. (T-109)

Peak – *pico.*

(1) Em reconhecimento óptico de caracteres (OCR), uma marca indevida que se estende para fora das margens do caractere.

(2) Máximo alcançado em relação ao tempo. (H-426)

Peek

Palavra reservada da linguagem BASIC que en-

dereça alguns registros de memória para utilização do programador. (D-3)

Peer-to-peer – *não-hierárquico.*

Micros são ligados, por exemplo, em uma rede *peer-to-peer*. (V-656)

Peer-to-peer network – *rede não-hierárquica.*

Rede que apresenta uma série de camadas em que cada usuário pode se comunicar com outro estando na mesma camada. (A-170)

Peer-to-peer system – *sistema não-hierárquico.*

Com relação à rede, rede homogênea. Uma rede local não equipada com um servidor de arquivos central, na qual todos os computadores têm acesso aos arquivos públicos de todas as outras estações de trabalho. (E-149)

Pel – *pixel.*

Nome praticamente em desuso para elemento de imagem (*pixel*). (Ver: *Píxel*). (A-96)

Pen – *caneta.*

Usada para formular os programas num papel. (V-251)

Pen computing – *computação de caneta.*

Refere-se aos computadores que não têm teclado e que aceitam instruções, dados e apontamentos pelo uso de uma caneta óptica. (R-413)

Pen mouse – *mouse tipo caneta.*

Mouse do tipo caneta, com maior definição. (J-741)

Pen plotter – *plotadora de penas, “plotter” de caneta.*

(1) Uma plotadora gráfica tradicional que usa penas para desenhar no papel, ao contrário das plotadoras eletrostáticas, que utilizam um *toner* para criar imagens formadas por pontos. As plotadoras de penas possuem uma ou mais penas coloridas com ponta de fibra ou, caso se deseje um resultado profissional, canetas de desenho. (I-133)

(2) *Plotter* que usa canetas para fazer o desenho. (T-529)

Pen pointing device – *dispositivo indicador tipo caneta.* (J-584)

Pen-based system – *sistema baseado em caneta.*

Caneta em informática é um dispositivo utilizado para introduzir os dados, escrevendo-os na tela do computador. (V-587)

Pentium

Microprocessador de quinta geração de 32 bits lançado pela Intel em 1993 para substituir o processador 486. O Pentium é composto de 3,1 milhões de transistores. Quando foi lançado tinha uma velocidade de *clock* de 60 a 66 MHz, executando até 112 milhões de instruções por segundo. (E-141)

Pentium II

O processador Pentium II foi introduzido no mercado pela Intel na metade de 1997. Sua velocidade inicial, quando foi introduzido, era por volta de 300MHz. O Pentium II é, basicamente, o Pentium Pro com a tecnologia MMX incorporada. (W-17)

Pentium III

O processador Pentium III foi introduzido pela Intel no primeiro semestre de 1999, com velocidade por volta de 450-500MHz. Sucessor do processador Pentium II, além de maior velocidade, apresenta um total de 70 novas instruções projetadas para acelerar jogos especialmente escritos, extensões (*plug-ins*) da Internet, gráficos e aplicativos de reconhecimento de voz. (W-17)

Pentium Minitowers

É um processador Pentium que tem a capacidade de processar em alta velocidade, e tem um potencial previamente reservado para servir redes. (C-13)

Pentium OverDrive

Soquete especial destinado à atualização dos processadores Intel 80486 para processadores Pentium. (E-57)

Pentium Pro

O processador Pentium Pro foi introduzido pela Intel no final de 1997. A velocidade do processador Pentium Pro, quando foi introduzido, era por volta de 200MHz. (W-38)

Per second – por segundo.

Prefixo que denomina uma determinada velocidade desempenhada por um equipamento ou programa. (J-195)

Percentage – porcentagem. (V-10)**Perfect sense**

Detectar, ler ou examinar o estado de um dispositivo ou componente eletrônico para ver se o mesmo está sem erros. (C-158)

Perform – executar, desempenhar, realizar.

Palavra utilizada dentro de uma linguagem de computador como significativa de uma função (comando). Presente em linguagens como QBASIC, Pascal ou outras. (V-112)

Perform control – controlador de execução. (H-622)**Performance – desempenho.**

Junto com a flexibilidade, é um dos maiores fatores dos quais depende a produtividade total de um sistema. O desempenho é normalmente determinado pela combinação de três outros fatores: confiabilidade, tempo de resposta e viabilidade. (V-168)

Performance data – dados de desempenho.

Dados de performance de computadores. (J-710)

Performance factor – fator de desempenho.

A facilidade de utilização e o rendimento total em conjunto constituem os principais fatores determinantes da produtividade dos componentes físicos do suporte lógico de um sistema. (V-642)

Performance testing – teste de rendimento. (I-418)**Performing complex arithmetic – execução de aritmética complexa. (I-419)****Perfor – perfuração.**

Seqüência de furos feitos nas bordas das folhas contínuas para o tracionador. (N-66)

Period – período; ponto final (decimal).

Em programação em linguagem COBOL, é um caractere que determina o fim de um período. (T-155)

Peripheral – periférico.

(1) Dispositivo que auxilia o processador a realizar as operações de processamento de dados, armazenando-os, mostrando-os etc. (V-300)

(2) Qualquer equipamento auxiliar (geralmente os de entrada/saída e de armazenamento externo) de um sistema de processamento de dados, que não seja a unidade central de processamento. (V-682)

Peripheral cell – célula periférica.

Uma categoria básica de macrocélulas que complementa diretamente a célula nuclear, provendo funções básicas como temporizadores, controladores de interrupção, memórias, DMA e memória cache. (O-24)

Peripheral Component Interconnect (PCI) – *Interconexão de Componentes Periféricos.*

É uma especificação de barramento de expansão de 32 bits utilizada no Apple PowerPC Macintosh e na maioria dos computadores Intel Pentium. Como, entretanto, o projeto é flexível, funciona também com microprocessadores de 64 bits. Lançado pela Intel em 1992, o barramento (*bus*) local é divulgado como o sucessor do barramento local VESA. (W-17)

Peripheral device – *dispositivo periférico.*

Dispositivo de entrada, saída ou memória auxiliar ligado ao processador central. (V-573)

Peripheral logic interface – *interface lógica de periféricos.*

Forma pela qual vários periféricos se comunicam. (M-29)

Peripherals controller – *controlador de periféricos.*

Dispositivo que envia ordens aos periféricos. (M-29)

Permanent information – *informação permanente.*

Informação que não pode ser alterada por ser de fundamental importância ou possuir alto grau de proteção. (D-100)

Permission denied – *acesso negado.*

Condição em que um acesso a um determinado sistema é negado. (V-356)

PERROR (Print ERROR) – *“imprimir se ocorrer um erro”.*

Comando em C que exibe uma mensagem em caso de erro. (Q-42)

Persistence – *persistência, permanência.* (H-519)

Personal communications devices – *dispositivos de comunicação pessoal.*

Aparelhos portáteis de comunicação que fazem uso de recursos digitais, tais como armazenamento de mensagens, transmissão de dados e recepção de dados via computador etc. (C-26)

Personal Computer (PC) – *Computador Pessoal.*

Um microcomputador equipado com todos os componentes de software e de hardware de que um usuário precisa para executar uma ou mais tarefas. O termo computador pessoal, ou PC, entretanto,

passou a ser usado para fazer referência, de forma coletiva ou individual, aos seguintes equipamentos: PCs da IBM e seus compatíveis, computadores Macintosh, Apple, Amiga e outros que não são mais fabricados. (V-247)

Personal file – *arquivo pessoal.* (L-147)

Personal information manager – *gerenciador de informações pessoais.*

São sistemas desenvolvidos com a finalidade de gerenciar os dados gerados pelas atividades cotidianas do usuário. (J-590)

Personal microcomputer – *microcomputador pessoal.* (H-356)

Personal printer – *impressora pessoal.*

Impressora usada para usos pessoais; normalmente são mais compactas, de capacidades mais restritas. (J-580)

Personalized computer – *computador personalizado.*

Sistema que, por suas características, reúne no usuário as funções de programador, operador e responsável pela resolução dos problemas. (V-156)

PERL (Practical Extration & Report Language)

Originalmente desenvolvida por Larry Wall para uso pessoal, tornou-se uma das mais utilizadas ferramentas da Internet. É encontrada com mais frequência no contexto da World Wide Web, onde a sua função básica é a verificação de arquivos de texto, extração de informação desses arquivos e produção de relatórios com um resumo dessas informações. É utilizada na criação de *scripts* CGI (*Common Gateway Interface*) que tratam da saída de formulários HTML (*Hypertext Markup Language*). Isto permite que programas sejam solicitados pelo usuário da Web, e que algo seja feito pelo uso do seu PC em uma página da Web particular. Quase qualquer linguagem de programação pode ser usada com Perl. O programa Perl permanece entre o servidor de rede e outros softwares, como bancos de dados, por exemplo. (W-87)

PERT – *avaliação de projeto e técnica de revisão.*

Um método utilizado para orientar a montagem de um projeto, levando em consideração os vários caminhos de resolução, eventos principais do projeto etc. (V-638)

PF(Page Footprint) – *rodapé de página.*

Palavra reservada em linguagem de programação COBOL. (H-259)

PGA (Professional Graphics Adapter) – *Adaptador Gráfico Profissional.*

Adaptador com microprocessador integrado, permitindo 256 cores na tela. (N-66)

PGP (Pretty Good Privacy) – *Privacidade Satisfatória.*

Pacote de software de criptografia para correio eletrônico privado muito utilizado, criado por Phil Zimmerman. (W-1)

PgUp/PgDn – *teclas PgUp/PgDn.*

Teclas do IBM PC que são, em geral, usadas para levar o cursor para a próxima tela ou para a tela anterior. (Ver: Page Up, Page Down) (T-448)

Phantom – *fantasma.*

Um terceiro circuito eletrônico derivado de dois outros montados mediante uma bobina repetidora. (V-295)

Phase – *fase.*

(1) Em VSE, a menor unidade completa que pode ser referenciada na biblioteca interna (CIL).

(2) Uma parte de um programa de classificação/intercalação (*sort/merge*); por exemplo, a fase de classificação (*sort*) e a fase de intercalação (*merge*). (V-259)

Phase modulation – *modulação por fase.*

Método de modulação no qual uma mudança de estado lógico implica a mudança de fase do sinal analógico. (L-192)

Phase shift – *deslocamento de fase.*

É a diferença de tempo entre o sinal de entrada e saída ou entre quaisquer dois sinais sincronizados de uma unidade de controle, sistema ou circuito. (L-161)

Phase-locked loop circuit

Um circuito que descreve a relação entre dois sinais cujas fases relativas são mantidas constantes por um mecanismo de controle, como um dispositivo eletrônico. (C-03)

Phillips screwdriver – *chave Phillips.* (O-142)

Phone line – *linha telefônica.* (J-753)

Phone utility – *utilitário de telefone.*

Com ele é possível executar-se uma conversação

entre um usuário e outro, bastando, para isso, ir escrevendo o que se deseja falar na tela e receber a fala do outro no terminal também. É um telefone escrito. (S-55)

Phosphor – *fósforo (luminoso).*

Elemento fotoemissor que cobre o ECRAN dos tubos de raios catódicos, emite luz e produz uma luminosidade que persiste durante um tempo maior ou menor, segundo a natureza da substância utilizada. (L-24)

PhotoCD

Tipo de CD-ROM no qual se armazenam apenas imagens digitalizadas. (C-29)

Photo diode – *fotodiodo.*

Semicondutor sensível à luz, que quando é exposto a ela, altera suas características internas, liberando corrente elétrica em um sentido. (U-55)

Photo-editing – *edição de fotos.*

Modificação de fotos digitalizadas por meio de programas específicos para isto. (V-718)

Photo-paint

Programa utilizado para retocar fotografias. (T-460)

Photoelectric device – *dispositivo fotoelétrico.*

Componente que aumenta a resistência, conforme a luminosidade. (G-231)

Photographic quality – *qualidade fotográfica.*

Qualidade de certas impressoras de imprimir em papel fotográfico com altíssima resolução. (J-493)

Photography – *fotografia.*

Em tecnologia de computador, refere-se à imagem de uma câmera digital gravada em um disco, ou outro meio de armazenamento, que pode ser lida diretamente pelo computador, sem a necessidade do processo químico de revelação de filmes fotográficos. (W-4)

Photolithography – *fotolitografia.* (H-484)

Photonic – *fotônico.*

Composto por fótons. (J-701)

Photorealistic – *fotorrealístico.*

Tipo de imagem com característica realísticas. (V-470)

Photosensor – *fotossensor.*

Sistema de captura de imagens pelo *scanner* pelo

reconhecimento da sombra produzida por uma luz sobre o documento. **(B-85)**

Photoshop

Um programa de edição de imagem para sistemas Windows e Macintosh criado pela Adobe Systems, Inc. Possibilita a manipulação de imagens digitalizadas para produção de Pós-Escrito (*PostScript*). **(W-67)**

Photoshop 2.5

Um programa modelador de gráficos que guia os usuários por uma oficina dos fundamentos da fotografia por meio de técnicas avançadas, incluindo complexas imagens eletrônicas. **(C-98)**

Phototypesetter – fotocompositora.

Impressora semelhante à impressora a laser, mas capaz de imprimir as resoluções acima de 2.000 dpi (*dots per inch*). Em vez de focalizar um laser ou algum outro aparelho gerador de luz sobre um tambor fotossensível que converte a energia em carta eletromagnética, as fotocompositoras aplicam a luz diretamente sobre um filme fotográfico ou um papel fotossensível. **(U-9)**

Physical – físico.

Entidade real ou que compreende entidades reais, em oposição ao lógico ou conceitual. **(R-418)**

Physical address – endereço físico.

Endereço de entidade real ou que compreende entidades reais, em oposição a lógico ou conceitual. **(V-601)**

Physical data base – banco de dados físico.

Um banco de dados numa forma em que a informação é armazenada em meios físicos, incluindo pontuações e outros meios de intercomunicação. Banco de dados de lógicas múltiplas pode ser derivado de um ou mais banco de dados físicos. **(N-196)**

Physical description – descrição física.

Lista de componentes do hardware. **(P-157)**

Physical design – projeto físico. (V-13)

Physical device – dispositivo físico.

São todos os dispositivos de um sistema que não são parte do software. **(S-76)**

Physical disk sector – setor físico do disco. (U-534)

Physical drive – dispositivo físico.

Referente ao disco rígido instalado no computador. **(R-132)**

Physical file – arquivo físico.

Arquivo físico localizado no disco. **(U-395)**

Physical layer – camada física.

Camada mais inferior do modelo OSI número 1 para redes de computadores. Responsável pela definição da tensão de voltagem dos sinais e da duração da voltagem (bits), entre outras. **(L-55)**

Physical medium – meio físico.

O veículo físico por meio do qual os dados são registrados. **(T-802)**

Physical memory – memória física.

A memória real do computador, em contraste com a memória virtual. **(E-128)**

Physical register address level – nível de endereçamento de registros físicos.

São os locais em que são armazenados os registros de um arquivo. Esse armazenamento é feito na memória real ou numa memória virtual. **(D-117)**

Physical size – espaço físico. (H-360)

Physical storage – armazenador físico.

(Ver: Hard disk). **(J-2)**

Physical Terminal (PTERM) – terminal físico.

Em IMS/VS, um dispositivo físico (do hardware) conectado a um computador e suportado por um recurso DC, como um terminal. O terminal físico, geralmente, tem um ou mais terminais lógicos a ele associado. **(H-267)**

Physical unit – unidade física.

Em SNA, um componente que administra e monitora os recursos (como os recursos que estão interconectados e estações adjacentes ligadas) de um nó, como aqueles solicitados por um SSCP via seção SSCP-SSCP. **(T-100)**

PIC

(1) Formato de arquivo gráfico utilizado pelo software Lotus 1-2-3.

(2) Abreviatura de *Picture*. Em linguagem de programação, a descrição de uma série de caracteres, na qual cada posição foi associada a um símbolo que representa as propriedades do caractere que ocupa aquela posição. Por exemplo: em progra-

mação COBOL, o símbolo 9999 ou 9(4) é utilizado para representar um campo numérico de quatro dígitos.

(3) *Program Information Code* – Código de Informação de Programa. Campo num vetor de estado de programa (PSV) contendo o código de estado do programa (PVC), ou indicando que uma instrução CALL PVS foi executada (Sistema 8100). (R-170)

Pica – *paica*.

Tipo de face de 12 pontos com espaçamento uniforme usada em impressoras, que imprime dez caracteres por polegada. (D-379)

Pica pitch

Unidade de medida utilizada em impressoras. (T-371)

Pick – *selecionar, escolher, apanhar*. (V-732)

Pick up – *captador*.

(1) Dispositivo que permite converter um fenômeno numa grandeza mensurável. (B-51)

(2) Dispositivo que converte as variáveis de um processo físico em dados que sejam interpretados pelo computador. (V-626)

Picofarad

Milionésimo do milionésimo da unidade da capacitância do sistema internacional. (R-298)

Picosecond – *picossegundo*.

Um trilionésimo de um segundo. (I-195)

PICT

Um formato padronizado de arquivo para a codificação de imagens gráficas – tanto baseadas em objetos quanto produzidas por mapas de bits. (C-74)

PICT file format – *formato de arquivo PICT*.

Um formato de arquivos gráficos, baseados em objetos, que utiliza informações armazenadas na caixa de ferramentas Quick Draw residente na caixa de ferramentas Macintosh. (E-157)

Pictograph – *pictograma*.

Estrutura de dados formada por zero ou mais nós interligados de modo arbitrário, de forma a padronizar um formato de arquivo para codificação de imagens gráficas. (J-365)

Picture

Em programação, um conjunto de caracteres em

que cada caractere carrega em si informações para a troca que ocorrerá entre o próprio caractere e um outro que o substituirá. (V-611)

Picture Element (Pixel) – *Elemento de Imagem*. O mesmo que *pixel*. (Ver: Pixel). (V-182)

Picture file – *arquivo de ilustração*. (D-775)

Picture tube – *tubo de imagem*. (H-449)

Picturephone – *telefone com imagem*.

Serviço telefônico que permite ao usuário ver e falar com a pessoa que está na outra extremidade. (E-560)

Pie chart – *gráfico de setores circulares*.

Nos gráficos de apresentação, um gráfico que representa uma série de dados dentro de um círculo, com a finalidade de enfatizar a participação relativa de cada elemento no todo. (T-281)

Pie graph – *gráfico de pizza, gráfico de torta*.

Gráfico estatístico com representação de pizza usado em planilhas de cálculo. Nos gráficos de apresentação, um gráfico que apresenta uma série de dados dentro de um círculo, com a finalidade de enfatizar a participação relativa de cada elemento no todo. (E-95)

Pie segment – *segmento de torta*.

É cada pedaço do gráfico de pizza ou torta. Um gráfico desse tipo é formado por um círculo recortado por linhas, normalmente partindo do centro, proporcionando uma visualização do particionamento. (J-594)

Piece

É uma função similar à função *extract*, na qual há o retorno de subcadeias específicas para a cadeia-alvo. (B-153)

PIF (Program Information File) – *Arquivo de Informações de Programa*.

Um arquivo que fornece ao Microsoft Windows as informações necessárias para que seja possível utilizar um programa aplicativo. (V-216)

Piggyback board

Uma placa de circuito que é ligada em um cartão de expansão (melhor do que em um *slot* de expansão) para aumentar ou fornecer capacidade adicional. Essa placa é utilizada, às vezes, para substituir um chip (tal como um microprocessador); neste caso, o chip é removido e a placa é inserida em um soquete. (E-156)

PILOT

Linguagem de programação desenvolvida em 1969, projetada para a criação de aplicações de ensino baseado no computador. (U-535)

PIM (Personal Information Manager) – Gerenciador de Informações Pessoais.

Um programa de gerenciamento de banco de dados, como o Lotus Agenda, que armazena e recupera uma grande quantidade de informações pessoais, incluindo anotações, memorandos, nomes, endereços e compromissos. Ao contrário dos gerenciadores de banco de dados convencionais, os PIMs são produtos otimizados para armazenamento e recuperação de informações textuais de uso pessoal. O usuário pode observar suas notas sob várias perspectivas, como pessoas, tarefas e despesas. Os gerenciadores de informações pessoais não conseguiram uma presença forte no mercado, pois são difíceis de aprender e, em geral, as pessoas estão distantes do computador quando precisam de informações. (V-195)

Pin – pino.

Contato de um conector. (U-35)

Pin-compatible – compatível pino a pino.

Capaz de ser encaixado e operar no mesmo soquete que outro chip, mesmo que sejam produzidos por diferentes fabricantes. (A-52)

Pine

Um programa de correio eletrônico baseado em sistema UNIX que é de fácil utilização, pois contém seu próprio editor de página inteira, ao contrário de programas mais antigos como o “Elm”. Daí a razão de o nome Pine ser um acrônimo de “*Pine Is Not Elm*” (“Pine não é Elm”). (W-138)

PING (Packet InterNet Gopher) – Gopher de Pacote de InterNet.

(Ver: Packet InterNet Gopher). (W-48)

Ping pong – utilização alternativa, alternância.

Técnica de programação que consiste em utilizar duas unidades de fita magnética nos arquivos compostos por carretéis múltiplos, alternando-se, automaticamente, de uma unidade de fita para outra. (E-190)

Pinouts – pinos-fora.

Configuração dos pinos do circuito integrado. (T-519)

Pipe – canalização; canal.

(1) No DOS e UNIX, um operador que redireciona a saída de um comando para que passe a ser a entrada de outro comando, em vez de apresentar essa saída na tela. (J-438)

(2) Parte da memória que pode ser usada por um processo para transferir informações para um outro processo. (U-190)

(3) Via de fluxo dos dados de um comando de um sistema operacional. (V-455)

Pipeburst cache

Forma abreviada de *pipeline burst cache*. (Ver: Pipeline burst cache). (W-17)

Pipeline – encadeamento.

Método empregado em computadores muito rápidos, consistindo na capacidade de seus componentes físicos iniciarem a execução da instrução seguinte antes do término da instrução corrente. (R-160)

Pipeline burst cache – cache de “estouro” de pipeline.

Uma forma de *cache* L2 que usa *pipelining* (método de processamento de mais de uma instrução de uma vez) para acelerar o acesso aos dados, e que é capaz de inserir os dados na CPU ao mesmo tempo em que os retira da memória. O modo de “estouro” ou *burst* (modo temporário de transferência de dados em alta velocidade) também permite ao *cache* ir buscar dados adicionais da memória principal antes que a CPU os requisite. É usado frequentemente como *cache* secundário nos computadores com processadores de alta velocidade para melhorar seu desempenho. (W-17)

Pipelined burst cache – o mesmo que pipeline burst cache. (W-21)

Pipelining – encadeamento.

(1) Método empregado em computadores muito rápidos, consistindo na capacidade de seus componentes físicos iniciarem a execução da instrução seguinte antes do término da instrução atual (em curso). (V-164)

(2) Estrutura na qual os dados são lidos e armazenados. (R-337)

Pirated software – software pirateado.

Produto da realização de cópias ilegais de programas, ao invés de se comprar o original desses programas. (E-10)

Pit – *fossa*.

Depressão na superfície refletiva do CD-ROM. As características das fossas representam o dado que está armazenado. (N-67)

Pitch – *distância*.

(1) Identifica o número de caracteres que serão impressos em uma unidade de comprimento.

(2) Espaço medido entre pontos correspondentes de linhas adjacentes. (R-113)

Pitfall – *perigo, imprevisto, armadilha*. (A-24)

Pixel (Picture Element) – *píxel (elemento de imagem)*.

Menor unidade ou ponto de exibição de uma tela (monitor de vídeo), cuja cor ou brilho pode ser controlado. É relacionado com o grau de resolução. (V-182)

Pixel liquid crystal – *pixel de cristal líquido*.
Cada elemento do LCD. (T-498)

Pixel resolution – *resolução de pontos*.

Tamanho dos pontos exibidos na tela. (T-398)

Pizza-box chassis – *chassi pizza-box*.

Uma estrutura metálica na qual componentes eletrônicos, como placas de circuitos impressos, ventiladores e fontes de alimentação são montados. (C-03)

Pkzip – *programa compactador*.

Programa que grava os arquivos de modo compactado em um dispositivo de armazenamento. (J-430)

PL/1 – *linguagem de programação PL/1*.

(1) Uma linguagem de programação de alto nível projetada para ser usada em diversas aplicações, tanto comerciais como científicas.

(2) Sigla de *Programming Language 1*, linguagem desenvolvida pela IBM com a pretensão de querer combinar as características essenciais das linguagens mais utilizadas na administração como, por exemplo, o COBOL, com linguagens específicas como o FORTRAN e o ALGOL. (V-237)

PL/M – *linguagem de programação PM/L*.

Linguagem de programação da família Intel. Linguagem evoluída derivada da PL/1, desenvolvida pela Intel para programação de sua linha de microcomputadores. Uma versão dessa linguagem, denominada PL/M PLUS, foi desenvolvida

pela National Semiconductor para seus próprios sistemas. (J-547)

Place – *lugar; colocar*. (H-226)

Placement – *posicionamento*.

(1) Diz-se das operações ou programas que determinam a posição física mais adequada de cada elemento do circuito sobre um cartão ou painel de montagem.

(2) Posicionamento seletivo do mecanismo de acesso direto em uma determinada posição de armazenamento de dados. (J-108)

Plain-talk text-to-speech

Um texto não criptografado, ou um texto descryptografado (decifrado). (C-03)

Plain text – *texto puro*.

Texto decifrado ou descryptografado. (E-152)

Plan – *plano, projeto*.

Método de realização de um objetivo. (V-649)

Plan individual account feature

Característica de um esquema de registro por meio do qual o fornecedor *on-line* identifica os assinantes e mantém o controle da utilização do serviço para fins de faturamento. Nas redes locais e nos sistemas operacionais multiusuários, um tipo semelhante de conta é criado para cada usuário autorizado; como o uso desses sistemas é grátis, a existência da conta se justifica para permitir a identificação, administração e segurança do sistema, ao invés do faturamento. (C-107)

Planner – *linguagem de programação Planner*.

Linguagem de programação destinada ao controle de robôs. Permite realizar demonstrações de teoremas e manipulação de modelos. São incluídas nessa linguagem certas técnicas relativas à inteligência artificial, tais como: definições de objetos, um poderoso sistema dedutivo e possibilidade de indicar que teorema deve ser escolhido em função do contexto. (T-12)

Plant – *instalações*.

Expressão usada pelas concessionárias de telecomunicações para se referir às instalações físicas, ao equipamento, departamento de serviço, pessoal etc. (E-185)

Plasma display – *tela (visor) de plasma*.

Tela composta de duas folhas de vidro preenchidas com uma mistura gasosa à base de neon. (C-46)

Plastic tape – *fita plástica*. (T-612)

Plated-wire – *fio plano (em lâmina)*.
Fio plano em lâmina. (T-644)

Platen – *cilindro*.

A peça cilíndrica da maioria das impressoras de impacto e das máquinas de datilografia, em torno da qual o papel é enrolado e contra a qual o mecanismo da impressão golpeia o papel. (J-132)

Platform – *plataforma*.

(1) Um padrão de hardware, como o Macintosh ou IBM PC, no qual seja possível planejar, implementar e desenvolver aplicações. (E-157)

(2) Padrão de arquitetura de processamento. (V-514)

Platform adaptive – *de plataforma adaptável*. (V-631)

Platter – *lâmina*.

Substrato metálico de um disco magnético rígido. (F-205)

Playback – *reprodução*.

Utilização de meios de armazenamentos para reproduzir processos já executados. (V-352)

Player

Aplicativo que executa arquivos de dados de som e vídeo. (W-89)

Plea – *argumento, pretexto; apelo, pedido*.
Argumento, pretexto. (T-350)

Pledged – *garantido, empenhado, prometido*. (A-31)

Plenum

Em cabeamento, um tipo de cabo que não emite gases tóxicos quando é queimado. (W-117)

PLEX structure – *estrutura entrelaçada*.

Estrutura de enlaces múltiplos que consiste de uma coleção de células de diversos tamanhos, unidas mediante indicadores ou apontadores em um grafo orientado e conectado, que possivelmente contém ciclos. (E-499)

Plot – *“plotar”, traçar*.

(1) Mapear ou diagramar; conectar ponto a ponto valores coordenados. (V-169)

(2) Criar um gráfico ou diagrama, ligando pontos que representam variáveis (valores) definidas mediante suas posições com relação a um eixo horizontal (x) e um eixo vertical (y); em alguns

casos, usa-se também um eixo de profundidade (z). (E-349)

Plotter – *“plotadora”, traçadora, impressora gráfica*.

(1) Uma impressora que produz uma saída de alta qualidade, movendo suas penas de tinta sobre a superfície do papel. (E-105)

(2) Uma unidade gráfica na qual as variáveis dependentes são traçadas por uma pena controlada automaticamente, como uma função de uma ou mais variáveis. (V-81)

Plotting – *“plotagem”*.

Ato de imprimir gráficos. (J-539)

PLP (Packet-Level Procedure)

Um produto *full-duplex* que define o meio de transferência dos pacotes entre uma rede X.25 DTE e uma X.25 DCE. Isso suporta seqüências de pacotes de dados, controle de fluxos (incluindo manutenção das taxas de transmissão) e detecção e recuperação de erros. (B-39)

Plug – *plugue*.

Conector padronizado que une dois circuitos ou dispositivos para que se possa passar corrente elétrica entre eles. (V-484)

Plug and Play (PnP) technology – *tecnologia “ligue e use”*.

Tecnologia de reconhecimento de dispositivos, em que não há necessidade de configuração; basta instalar e usar. (J-567)

Plug in unit – *unidade conectável*.

(1) Conjunto de circuitos integral e autônomo.

(2) Conjunto de componentes eletrônicos de tipo padrão unidos entre si por condutores que podem ser facilmente conectados ou desconectados. (J-692)

Plug labeled – *conector rotulado*. (D-831)

Plug-and-Play (PnP) – *ligar-e-usar*.

Método de conexão de dispositivos de fácil instalação. (V-488)

Plug-in – *conectar ou encaixar, conexão*.

(1) Fazer uma conexão elétrica, encaixando um plugue em um soquete ou tomada. (L-118)

(2) Em terminologia de Internet, uma extensão de software que fornece capacidades adicionais ao navegador para propósitos como visualizar, ouvir ou salvar arquivos especialmente formatados. A

maioria dos *plug-ins* está disponível gratuitamente na própria Internet.

Plug-in board – *placa conectável.*

Conjunto de componentes eletrônicos de tipo padrão, unidos entre si por condutores que podem ser facilmente conectados ou desconectados. (C-03)

Plug-in-device – *dispositivo em plugue.*

Dispositivo conectável em forma de plugue. (V-311)

Plugboard – *painel de ligações.*

(1) Um painel perfurado no qual os plugues são inseridos manualmente com a finalidade de controlar a operação de um equipamento.

(2) O mesmo que: *panel control*. (T-574)

Plugging – *conectando.*

Sendo conectado a uma unidade. (T-346)

Plus – *positivo; mais.*

Pólo positivo. (T-250)

Plus-sign key – *tecla de sinal positivo.*

Tecla de caractere que identifica (determina) a localização do sinal positivo. (J-388)

PlusVAT – *VAT (Value Added Tax) adicional.* (A-59)

PM

Frequência modular referente a rádio FM. (U-171)

PMCIA slot – *conector de expansão PMCIA.*

Fenda, geralmente na parte traseira de um micro, que permite a inserção de conexões especiais para periféricos ou de cartões de circuito integrado, como expansão de memória ou logicial adicional. (J-490)

PMOS (P channel MOS) – *Semicondutor óxido-metálico de canal P.*

Barreira de silício que usa correntes constituídas de cargas positivas. (N-50)

PnP (Plug-and-Play) – *ligar-e-usar.*

Abreviação de *Plug-and-Play*. (Ver: Plug-and-Play, Plug and Play technology). (O-97)

PnP board – *placa PnP.*

Qualquer placa de expansão que tenha a tecnologia ligar-e-usar (PnP). (O-97)

Pocket – *bolso; cavidade; escaninho de saída.* (I-411)

Pocket book – *agenda.* (H-736)

Pocket calculator (pocket diary) – *calculadora de bolso (agenda de bolso).*

Calculadora ou agenda que pode ser carregada no bolso. (M-84)

Point – *ponto; apontar.*

O equivalente à vírgula do sistema métrico. O mesmo que: *point radix*. (V-73)

Point Of Presence (POP) – *Ponto de Presença.*

Em uma rede remota, uma área em que é possível para o usuário obter acesso ao seu ISP (Servidor de Serviços de Internet) por meio de um número de telefone local. Os ISPs nacionais maiores têm, em geral, POPs em quase todo o País. (W-1)

Point size – *tamanho de um ponto.*

Um ponto mede 1/72 polegada. (M-67)

Point to point line – *linha ponto a ponto.*

Uma linha que conecta uma só estação remota a um nó; essa ligação pode ser ou não chaveada. (J-47)

Point to Point Protocol (PPP) – *Protocolo Ponto a Ponto.*

Um protocolo de comunicação serial ponto a ponto que permite a conexão direta de um computador à Internet, ou entre dois computadores, usando o protocolo TCP/IP, por meio de um modem e de uma linha telefônica. Geralmente considerado mais eficiente, mais seguro e mais fácil de configurar que o outro protocolo deste tipo, o SLIP. (W-1)

Point-To-Point – *ponto a ponto.*

Descreve linhas ou circuitos de comunicações que conectam apenas duas localizações. (W-101)

Point-and-click – *literalmente, apontar e apertar o botão.*

Refere-se ao sistema da interface gráfica que conecta elementos ou funções da parte de uma aplicação ou programa a outra área, simplesmente indicando a parte desejada com o mouse e pressionando um de seus botões. (R-393)

Point-of-sale terminals – *terminais de ponto de venda.*

Terminais utilizados no comércio *on-line* com um sistema central. (V-697)

Pointer – *indicador; ponteiro.*

(1) Um identificador que mostra a posição de um item de dados.

(2) (TC 97) Em computadores gráficos, uma unidade funcional operada manualmente e usada para

especificar um ponto endereçável. Um indicador pode ser usado para conduzir operações gráficas interativas como, por exemplo, a seleção de um membro de um conjunto predeterminado de elementos de exposição ou um indicador de uma posição num espaço de exposição durante uma geração de dados.

(3) Um endereço ou qualquer outra indicação de uma posição. **(V-251)**

Pointer type – *tipo de indicadores, ponteiros.*

Tipo de identificador que mostra a posição de um item de dados. **(D-501)**

Pointer variable – *variável indicadora, apontadora.*

Em programação PL/1, uma variável de localização com o atributo *pointer*, cujo valor identifica uma localização absoluta no armazenamento (memória) interno. **(T-125)**

Pointing device – *dispositivo indicador.*

Dispositivo de entrada usado para controlar um cursor na tela em atividades como a pressão de botões nas caixas de diálogo, a seleção de opções de menus, e a definição de faixas de célula em planilhas ou grupos de palavras em um documento. **(J-585)**

POKE

Palavra reservada da linguagem BASIC que retorna os valores dos endereços de memória. **(D-3)**

Polar – *polar.*

Método de transmissão pelo qual a corrente de sinalização é deslocada de um valor negativo (SPACE) para um valor positivo (MARK) em resposta aos elementos de um caractere gerado pelo transmissor. A faixa usual de valores é de -30 MA a +30 MA. **(V-635)**

Polar plots – *coordenadas polares.*

Na matemática, um par de números usados para localizar um ponto em duas dimensões (no plano). As coordenadas que definem o ponto são representadas por (r) e (teta), em grego. **(E-2)**

Polarity – *polaridade.*

O sinal da diferença de potencial (voltagem) entre dois pontos de um circuito. O termo polaridade também é usado com referência ao sentido dos pólos norte e sul magnéticos. **(E-22)**

Polled and interrupt-driven print

Tipos de operação dos processadores de impressão,

modo de pesquisa de periférico e modo por interrupção. **(K-4)**

Polling – *interrogação, sondagem, chamada seletiva, consulta seqüencial.*

(1) Técnica pela qual cada um dos terminais, compartilhando uma linha de comunicação, é periodicamente interrogado quanto à requisição do serviço.

(2) Técnica ou estratégia de linhas mediante a qual cada terminal ou estação remotos são chamados, a fim de averiguar se necessitam utilizar a linha. **(E-221)**

Polycromatic display – *visor, expositor de policromo.* **(H-496)**

Polynomial – *polinômio; polinomial.*

Série formal de potências, ou seja, soma de múltiplos de potências de uma variável independente conhecida como “indeterminada” (freqüentemente conhecida por x, s ou t); por exemplo: $3x^4 + 7x^2 - 2x + 5$. **(T-26)**

Pool – *grupo, conjunto.*

Conjunto ou grupamento de itens ou dispositivos similares ou destinados ao mesmo propósito. **(T-8)**

Poor line quality – *baixa qualidade de definição.* **(D-798)**

POP (Point Of Presence) – *Ponto de Presença.* (Ver: Point Of Presence). **(W-1)**

POP (Post Office Protocol) – *Protocolo de Correio.*

(Ver: Post Office Protocol). **(B-112)**

Pop – *rebaixar; fazer aparecer ou desaparecer subitamente.*

(1) Operação que se refere à extração de elementos do extremo de uma lista. **(T-650)**

(2) Um meio de acesso para entrada ou saída de dados. **(D-434)**

Popmail

Um programa usado para a leitura remota de *e-mail* (correio eletrônico) por meio de uma rede. Frequentemente utilizado em conjunto com SLIP. Usa o protocolo POP. **(W-39)**

Pop-up – *instantâneo.*

Refere-se ao sistema de janelas da interface gráfica, que sobrepõe certas áreas da tela com informações, sem alterar o conteúdo anterior. **(R-387)**

Pop-up menu – *menu instantâneo.*

Um menu que pode ser posicionado em qualquer local da tela, não ficando preso à linha de menus tradicional, na parte superior da tela. (E-88)

Pop-up windows – *janelas instantâneas.*

São janelas que aparecem e desaparecem como se tivessem vindo do nada, mantendo o conteúdo anterior da parte da tela onde as janelas aparecem e desaparecem. (E-19)

Port – *porta, via de acesso; portar.*

(1) Porta de entrada/saída. Ponto de conexão com um conjunto de circuitos de controle associado que permite que os dispositivos de entrada/saída sejam conectados ao laço comum interno de um microprocessador. Em regra geral, essa porta pode ser comutada à saída ou à entrada e, freqüentemente, lhe é associado um adaptador periférico de acoplamento mútuo. Esse adaptador tem conexões compatíveis com a porta de entrada/saída em um lado e um ou mais acoplamentos mútuos para adaptar a outros periféricos.

(2) Num sentido amplo, interconexão a uma rede de comunicação, diretamente sobre a rede ou sobre o acoplamento do equipamento (terminais) do computador.

(3) Um ponto de acesso para entrada ou saída de dados (numa rede).

(4) Em comunicação, a parte de um processador de dados que é dedicada a um único canal de dados com a finalidade de transmitir e receber dados de ou para um ou mais dispositivos remotos.

(5) Interface que controla e sincroniza o fluxo de dados entre a CPU e dispositivos periféricos.

(6) Canal lógico por onde a informação entra e sai de um computador conectado à Internet, ou hospedeiro (*host*). Normalmente, cada serviço ou protocolo da Internet funciona com uma determinada porta, que recebe um número; esse número, às vezes, consta de um endereço do tipo URL da WWW (*World Wide Web*), depois do sinal de dois pontos (:). (V-252)

Port controller – *controladora de portas.*

Subsistema que controla as funções das portas, porém não tem qualquer ação sobre o significado dos dados que passam por ela. (J-79)

Port number – *número de porta.* (D-782)**Port replicator**

Dispositivo que torna mais rápida a conexão e transmissão de dados entre computadores. (J-676)

Port-by-port – *porta a porta.*

Um meio de acesso para entrada ou saída de dados. (D-408)

Portability – *portabilidade.*

Característica que permite o uso de conjunto de dados ou arquivos catalogados de usuário sob diferentes sistemas operacionais, podendo ser desmontados de um sistema e montados num dispositivo de outro sistema. (V-117)

Portable – *portável, portátil.*

(1) Que independe da máquina.

(2) Palavra aplicada ao suporte lógico informático que pode ser transferido facilmente a outras máquinas, ainda que não seja, na realidade, independente dessas. (V-252)

Portable computer – *computador portátil.*

Designação dada aos computadores que podem ser carregados com facilidade. (T-254)

Portable computer system – *sistema de computador portátil.*

O mesmo que *notebook*. (T-254)

Portable mass storage – *armazenamento de massa portátil.*

Nome genérico que recebem os meios portáteis de armazenamento de dados. Por exemplo, disquetes, cartões PCMCIA, CD-ROM etc. (C-40)

Portable multimedia machine – *máquina por meios múltiplos portátil.* (V-01)**Portable program** – *programa portável.*

Programa que necessita de poucas ou de nenhuma alteração para ser processado numa configuração diferente. (D-478)

Portfolio

Número de páginas impressas num documento. (B-75)

Portfolio tracking

Na Internet, um serviço comum de *sites* da Web de investimentos *on-line*. Na maioria dos casos, uma página da Web especial que fornece ao usuário um demonstrativo de ganhos e perdas a partir da data do seu investimento. (W-67)

Portion – *porção.*

Porção de memória. (V-471)

Portrait – *retrato.*

Orientação que as impressoras utilizam para gerar

relatórios, com impressão no comprimento do papel (com o papel na vertical). **(B-11)**

Portrait orientation – *orientação de retrato, orientação vertical.*

Formato de orientação de impressão longitudinal. **(V-443)**

POS (Programmable Option Select) – *Seleção de Opções Programáveis.*

Permite a programação das opções da máquina, eliminando o uso dos interruptores. **(N-68)**

Position – *posição.*

Em uma sequência, cada posição que pode ser ocupada por um caractere ou dígito binário, que posteriormente pode ser identificado por um número serial. **(V-121, 233)**

Position control – *controle de posição.* **(L-18)**

Positional notation – *notação posicional.*

Método para expressar uma quantidade, usando duas ou mais representações (figuras), de modo que as figuras sucessivas da direita para a esquerda são interpretadas como coeficientes da potência inteira ascendente do radical. **(R-282)**

Positional operand – *operando posicional.*

Em programação Assembler, um operando numa macroinstrução que indica um valor para um parâmetro posicional definido na declaração a protótipo da macrodefinição chamada. **(F-166)**

Positional parameter – *parâmetro posicional.*

Parâmetro estabelecido para determinar o posicionamento de determinadas variáveis de um programa de computação. **(V-451)**

Positive – *positivo.*

Num processo de cópia de documentos, a cópia com a mesma tonalidade do original. **(T-52)**

Posix

Originalmente POSICE, de Interface Portátil de Sistema Operacional para Ambientes Computacionais (*Portable Operating System Interface for Computer Environments*), é um padrão de definição de interface para o sistema operacional UNIX. **(W-32)**

Post – *postar, postagem.*

(1) Colocar um item em um registro. **(F-27)**

(2) Enviar uma mensagem por correio eletrônico.

(3) Em terminologia de Internet, enviar uma mensagem pública a um grupo de discussão UseNet.

POST (Power On Self-Test) – *Teste Automático de Ligação.*

Teste interno executado pelo PC quando é ligado (inicializado ou reinicializado). Verifica a integridade do sistema. **(W-180)**

Post script – *pós-escrito.*

Uma linguagem de descrição de páginas da Adobe Systems que oferece recursos flexíveis para a geração de fontes e produz resultados gráficos de alta qualidade. **(J-118)**

Post Office Protocol (POP) – *Protocolo de Correio.*

Um padrão para troca de correio eletrônico entre o PC do usuário e seu provedor de acesso à Internet. Especifica como um computador conectado à Internet pode funcionar como um agente de tratamento de correspondência. Usado por programas como Netscape Mail, Eudora etc. **(W-1)**

Post-coluna

Verifica as condições da máquina na inicialização. **(N-69-A)**

Post-installation – *pós-instalação.*

Instalação posterior. **(T-613)**

Postfix – *pós-fixado.*

Termo genérico que serve para indicar algo que precede outro objeto, variável, declaração. **(D-511)**

Posting – *postagem.*

(1) O envio de um artigo a um grupo de discussão da UseNet ou a inserção de uma mensagem em um BBS.

(2) Um artigo em um grupo de discussão da UseNet. **(W-1)**

Postprocess – *pós-processamento.*

Aplicar um tratamento adicional na informação de saída, tendo por objetivo adaptá-lo ao fim previsto. **(V-583)**

Postscript – *postscript.*

(1) Padrão de construção de fontes para impressoras com recursos gráficos. **(V-416)**

(2) Uma linguagem de descrição de páginas da Adobe Systems que oferece recursos flexíveis para a geração de fontes e produz resultados gráficos de alta qualidade. **(E-66)**

Potential pitfall – *erro em potencial.*

Parte de um trabalho onde a probabilidade de erro é muito grande. **(K-1)**

Potentiometer – *potenciômetro.*

Dispositivo que controla a potência elétrica fornecida a um dispositivo consumidor. (V-699)

POTS (Plain Old Telephone Service) – *Serviço Plano de Telefonia Antigo.*

Sistema de comunicação *on-line* para a realização de operações de videoconferência. (B-120)

Pound – *apreender; encarcerar.* (H-418)

POW

Função em C que fornece o valor de um número elevado a outro. (Q-31)

Power – *energia, potência, força.*

(1) Na informática, a eletricidade usada para fazer funcionar o computador. No que se refere às características do equipamento, a velocidade do computador e a disponibilidade de recursos avançados. (E-142)

(2) Um programa que melhora o sistema VSE mediante a separação das atividades de unidade de registro e entrada de saída de dados, das atividades e operações de computação propriamente ditas. O VSE/POWER possibilita aos usuários do VSE/ICCF submeterem serviços para execução em partições *batch* no VSE. (V-248, 82)

Power adapter – *adaptador de frequência.* (V-02)

Power connector – *conector de alimentação.* (U-794)

Power cord – *cabo de energia.*

Meio pelo qual se conecta um equipamento à rede elétrica. (L-154)

Power down – *desligar; desativar.* (P-162)

Power failure – *falha de força.*

É uma falha proveniente de qualquer problema no fornecimento de alimentação de um sistema qualquer. (S-121)

Power frequency – *frequência de força.*

O número de vezes em que uma força periódica ocorre. (C-138)

Power indicator – *indicador de potência.* (L-18)

Power jack – *entrada de força.*

Entrada em um computador que permite suprir um equipamento elétrico com energia elétrica. (O-147)

Power led – *lâmpada piloto de energia.* (D-760)

Power line – *linha de força.*

Em comunicação, é o mesmo que um canal ou um circuito. (T-606)

Power MAC (Medium Access Control)

Controle de acesso ao meio de se fazer funcionar o computador, como o verbo ligar (*power on*) ou desligar (*power off*). (A-08)

Power MAC upgrade card

Programa que atualiza um sistema de computador com um disco rígido maior ou mais rápido ou passa para uma versão mais nova de um programa. (C-03)

Power Macintosh (Power Mac)

(Ver: PowerPC). (W-6)

Power management – *gerenciamento de energia.* (V-676)

Power management system – *sistema gerenciador de energia.* (L-18)

Power meter – *medidor de energia.* (D-760)

Power monitor – *monitor de força.* (T-422)

Power On – *ligado; interruptor de ligação.*

Um interruptor que permite a ligação de energia para alimentação e ativação de uma unidade qualquer.

Power Off – *desligado; interruptor de corte de energia.*

Um interruptor que possibilita cortar a energia que está alimentando e ativando uma unidade qualquer. (I-245)

Power Open

Sistema operacional do PowerPC. (T-468)

Power outlet – *tomada de energia.*

Ramificação da instalação elétrica para ligar qualquer aparelho eletrônico. (L-155)

PowerPoint

Um programa sofisticado de gráficos de operação para o Macintosh, capaz de produzir slides de 35 mm, transparências em acetato, gráficos profissionais e *flip-charts*. O PowerPoint possui um processador de textos, um corretor ortográfico e um programa de desenho baseado em objetos. (V-185)

Power precautions – *comandos de segurança.* (M-30)

Power saving package

Pacote que permite um eventual *upgrade* do equipamento. (V-678)

Power socket – tomada.

Tomada para ligação de equipamento a energia elétrica. (L-29)

Power source – fonte de energia. (L-29)**Power spectrum display – mostrador do espectro de potência.**

Mostra na tela os diferentes níveis de frequência do som emitido. (L-163)

Power supply – fonte de alimentação, fornecimento de energia elétrica.

Um aparelho elétrico que transforma a eletricidade normal da rede pública em voltagens mais baixas exigidas pelos computadores. (E-57)

Power switch – chave de força. (L-18)**Power up – ligar, ativar. (P-162)****Power user – usuário avançado.**

Usuário que está em um estágio avançado do uso de computadores e utiliza os recursos avançados dos programas aplicativos. (V-678)

Power-down – desligar, desativar.

Desligar o computador. (T-267)

Power-monitoring software – programas monitorizadores de energia.

São programas que controlam o gasto de energia de um determinado sistema, normalmente usados para economizar energia. (J-584)

Power-Script

Software de editoração eletrônica que utiliza ambiente operacional Windows. (V-509)

Power-switch – chave de força. (H-611)**PowerBook**

Uma série de computadores Macintosh portáteis (notebooks), de alta velocidade, com processador PowerPC. (B-206)

Powerful tool – ferramenta poderosa. (L-142)**Powerful – poderoso, potente; eficaz; completo. (V-626)****Powerhouse – casa das máquinas. (H-747)****PowerPC**

Uma família de microprocessadores RISC (*Reduced Instruction Set Computer*) de grande desempenho desenvolvida pela Apple Computer, Motorola e IBM (a Aliança do PowerPC). Os processadores PowerPC são projetados para emular outras CPUs, de modo que um PowerPC possa operar DOS e Macintosh, assim como outros softwares. Estes chips têm a velocidade do Pentium, mas usam menos energia. A arquitetura PowerPC é baseada em uma CPU rápida e barata, usada nas estações de trabalho IBM RS/6000. O PowerPC 601 é um microprocessador 32 bits com um barramento de 64 bits; o 603 é um microprocessador 32 bits com um barramento de 64 bits, com pouco consumo de energia para uso em computadores portáteis; o 602 é um microprocessador 64 bits com um barramento de 64 bits. (V-182)

ppm (pages per minute) – páginas por minuto.

Unidade de velocidade da impressora. (V-665)

PPP (Point to Point Protocol) – Protocolo Ponto a Ponto.

(Ver: Point to Point Protocol). (W-1)

Pragma – pragma (sentença, comentários).

(1) Sentença em uma linguagem de programação que transmite informações a uma implementação particular e que pode ser ignorada em outras implementações de linguagem.

(2) Sentença numa linguagem de programação que fornece informações que ajudam o compilador a traduzir o programa, que pode, porém, ser ignorada sem afetar a operação correta do programa. (V-124)

Pre-electronic age – era pré-eletrônica. (V-701)**Pre-installation checklist – lista de conferência de pré-instalação.**

O controle de vários serviços que se apresentam de forma ordenada, de modo a permitir ordenar qualquer falha ou falta e voltar a qualquer ponto anterior, se necessário, antes da instalação de um determinado programa. (T-422)

Pre-run – pré-execução. (I-415)**Preallocated portion of memory – parte pré-alocada de memória.**

Porção de memória que já está reservada para o armazenamento de dados. (T-599)

Precedence – *precedência*.

Prioridade dada a determinada instrução depois que esta é avaliada. (D-505)

Precise timing – *sincronização precisa*. (T-646)

Precision – *precisão*.

(1) O grau de exatidão de uma determinada quantidade.

(2) O grau de discriminação ou quantidade de detalhes de um determinado serviço.

(3) Termo genérico usado para designar algo que precede uma variável, declaração, dados etc. (T-143)

Precompiled – *pré-compilado*.

Processo que passou, antes da compilação, por um programa processador que examina se contém erro de sintaxe. (T-223)

Precompiler – *pré-compilador*.

Fase anterior à compilação. Nessa fase o processador examina os erros de sintaxe do programa-fonte. (D-384)

Precomputed – *pré-computado*.

Termo genérico utilizado para indicar uma saída impressa, geralmente sob a forma de uma página. (J-321)

Precomputed screen image – *imagem de tela pré-computada*. (T-607)

Preconfigure – *pré-configurar*.

Pré-seleção de hardware, software e interconexões para construir um sistema especial. (L-111)

Predecessor – *antecessor*. (H-753)

Predefined process – *processo predefinido*.

Em fluxograma, um processo que é identificado somente pelo seu nome, e que é definido em outra parte qualquer. (J-423)

Predefined processing symbol – *símbolo de processo predefinido*.

Em fluxograma, corresponde ao símbolo ou caractere ao qual é referenciado um processo predefinido, podendo esse ser inserido no fluxograma separadamente. (J-463)

Preemptive – *preemptivo*.

Modo de operação *multitasking* (multitarefa). (T-471)

Preemptive allocation – *alocação preemptiva*.

Designação (alocação) que extrai um recurso de

um processo e o transfere a outro. Quando um processo solicita a utilização de um recurso, o controlador apropriado desse recurso o identificará e o alocará ao processo. Alguns tipos de recursos, tal como um processador, são utilizados durante um tempo no qual nenhuma outra solicitação desse mesmo recurso será atendida. (M-111)

Preemptive multitasking – *multitarefa preemptiva*.

É a habilidade do Sistema Operacional de dividir o tempo de CPU entre duas ou mais tarefas sem suas cooperações; algumas vezes chamada de *time-slicing*. (N-103)

Preemptive scheduling – *escalonamento preemptivo*.

Um processo do sistema operacional que gerencia outros processos e tarefas concorrentes, respondendo a suas requisições de serviços do sistema, acompanhando o andamento de cada um e alocando os recursos do sistema, inclusive o tempo da CPU, conforme necessário. Pode se referir a um programa de gerenciamento de projetos que aloque recursos humanos a uma série de tarefas. (C-07)

Preferred Machine Assist (PMA) – *Ajuda de Máquina Preferencial*.

Função que permite auxílio no desenvolvimento de sistemas corporativos. (V-535)

Preferred-storage mode – *modo de armazenamento preferencial*.

Método de armazenamento do sistema operacional que segue uma determinada hierarquia de rede. (V-535)

Prefetch – *pré-busca*.

Execução preliminar à execução da instrução. (P-177)

Prefix – *prefixo*.

Em programação PL/1, um rótulo ou uma lista entre parênteses de um ou mais nomes de condição unidos ao começo de uma declaração por meio de um sinal (:) dois pontos. (E-464)

Prefix operator – *operador prefixado*.

Em programação PL/1, operador que precede um operando e é aplicado somente àquele operando. As operações prefixadas são + (mais), – (menos) e (não). (V-244)

Preinstalled – *pré-instalado*.

Ao se comprar um computador, não é necessário

adquirir alguns produtos como MS-DOS e Windows, porque geralmente eles já vêm instalados pelo fabricante ou revendedor. **(O-18)**

Preloading – *precarga; precarregar*. **(A-24)**

Prepaging – *pré-paginação*.

Processo de prever a demanda por uma nova página antes que seja realmente necessária. **(K-179)**

Preparation – *preparação*.

Configurar um sistema de computação, conectando os seus componentes. **(V-562)**

Prepare – *preparar*.

Parâmetro que, utilizado junto com a instrução MODE, permite a preparação, seleção e uso das páginas de código disponíveis ao sistema. **(U-741)**

Preprinted design – *projeto pré-impresso*. **(O-17)**

Preprocess – *pré-processamento*.

Pré-compilação, organização preliminar de dados no sistema emulado. **(V-583)**

Preprocessor – *pré-processor*.

(1) (ISO) – Um programa de computador que resulta numa computação ou organização preliminar.
(2) Quando da emulação, é um programa que converte os dados adaptando-os do formato do sistema emulado para o formato do sistema emulador.

(3) Um programa que examina o programa-fonte em busca de declarações do pré-processor executadas em seguida, resultando numa alteração do programa-fonte. Constitui uma das duas etapas da compilação de programas codificados em PL/1. **(V-150)**

Preprocessor directive – *diretiva de pré-processor*.

Instrução de máquina ao pré-processor não executada diretamente pelo computador. **(D-483)**

Presentation – *apresentação*.

Opções de apresentação eletrônica com “projeção de slides” (como, por exemplo “Microsoft’s PowerPoint”). Em conjunto com softwares de planilha de cálculo (*spreadsheet*), os softwares de apresentação tornam-se um recurso muito empregado em aulas expositivas e palestras, sobretudo de contabilidade e finanças. **(W-6)**

Presentation layer – *camada de apresentação*.

Sexta das sete camadas do modelo ISO/OSI, que

procura padronizar as comunicações entre computadores. A camada de apresentação é a responsável pela formatação das informações, de maneira que possam ser apresentadas ou impressas. Essa tarefa costuma incluir a interpretação de códigos relacionados à apresentação, a conversão de arquivos criptografados e a tradução de conjuntos de caracteres. **(U-68)**

Presentation manager – *gerenciador de apresentação*.

Nos sistemas de interface gráfica, é o subprograma que permite alterar e incrementar a tela da interface, conforme o gosto do usuário, desde a disposição dos elementos até as cores e tipos de letras utilizados. **(R-393)**

Preset

Retornar a operação a um valor inicial da memória. **(D-625)**

Press – *pressionar; apertar*.

Pressionar uma tecla do teclado. **(R-317)**

Prevention – *prevenção*.

Processo para evitar possíveis problemas de hardware ou software. **(U-661)**

Preventive maintenance – *manutenção preventiva*.

Manutenção destinada a evitar que sejam produzidas falhas durante o funcionamento posterior. **(E-193)**

Preview – *“pré-estréia”*.

São ferramentas desenvolvidas com a finalidade de mostrar uma visão final do produto sendo desenvolvido; por exemplo, mostra como o projeto sairá para a impressora. **(H-749)**

Previous version – *versão anterior*. **(K-3)**

Versão anterior de um software ou hardware.

Primary channel – *canal primário, canal principal*.

Canal de comunicação principal utilizado por um sistema de comunicação de dados. Pode compreender mais de uma linha. **(R-380)**

Primary display – *display primário*.

Relativo ao *setup* para escolher o modelo do monitor. **(U-798)**

Primary font – *fonte primária*.

Na linguagem de impressora HP PCL pode-se

definir, internamente, duas fontes simultaneamente. O acesso à fonte primária dá-se pelo código (*shift in*), e o acesso à fonte secundária dá-se pelo código (*shift out*). (M-68)

Primary function – *função primária.*

Uma função que possibilita que uma estação de dados exerça todos os controles de ligação de dados, de acordo com o protocolo de ligação. (T-86)

Primary key – *chave primária.*

A parte do primeiro bloco de cada registro num conjunto de dados indexado, que pode ser usada para pesquisar ou achar o registro num conjunto. (E-489)

Primary memory – *memória primária, memória principal.*

Outra denominação de memória principal, memória central. (E-436)

Primary storage – *memória primária, memória principal.*

(1) Área da unidade central de processamento, onde os dados são armazenados até a sua utilização. (V-617)

(2) A memória de acesso aleatório (RAM) do computador; a principal região de armazenamento de uso geral a que o computador tem acesso. (E-23)

Primary thread – *linha primária.*

É a linha que começa a execução de um processo, e é usada para sinais de campo direcionados para aquele processo. (N-104)

Primary user – *usuário primário.*

Usuário com conhecimentos e acesso restrito do sistema. (V-324)

Primitive – *primitivo (primário).*

Primitivo normalmente se refere ao mais baixo nível de instrução de máquina ou à mais baixa unidade de tradução de linguagem. (T-185)

Principle – *princípio.* (I-414)

Print – *imprimir.*

(1) Sinônimo de *copy*.

(2) Reproduzir informações em um novo local ou meio, sem alterar, destruir ou mudar de lugar as informações originais. (R-115)

Print ball – *esfera impressora.* (H-286)

Print banner – *“banner” de impressão.*

Recurso utilizado pelo servidor de impressão do

NetWare que consiste na impressão do nome do usuário antes do início da impressão solicitada pelo mesmo para efeito de diferenciação. (U-681)

Print buffer – *“buffer” da impressora.*

Memória utilizada para tentar minimizar a diferença de velocidade entre a impressora e o micro. (T-375)

Print cartridge – *cartucho de impressão.*

Cartucho que contém tinta usada na impressão. (N-228)

Print chain – *cadeia de impressão.* (I-127)

Print contrast ratio – *relação de contraste de impressão.*

Em reconhecimento óptico de caracteres, a relação obtida pela subtração de refletância numa área de inspeção, em relação à refletância máxima que existe em uma distância específica dessa área, e dividindo esse resultado pela refletância máxima. (V-130)

Print density – *densidade de impressão.*

Grau de intensidade da impressão. Ex.: muito densa torna um desenho escuro e menos torna-o claro. (L-31)

Print direction – *orientação de impressão.*

Pode ser horizontal ou vertical. (Ver: Page orientation). (T-374)

Print file command – *comando para impressão de arquivo.* (I-406)

Print hammer – *martelo de impressão.*

Dispositivo utilizado na impressora de impacto e que, por ação mecânica, pressiona o papel de encontro aos caracteres a serem impressos. Geralmente, os caracteres de linha são impressos segundo uma dada seqüência. (I-127)

Print head – *cabeçote de impressão.* (V-729)

Print job – *tarefa de impressão.*

Um lote de caracteres impressos como uma unidade, constituindo documentos diferentes. (J-628)

Print media – *meios para impressão.*

Qualquer material (como papel, envelopes, ou transparência) que a impressora marca. (L-59)

Print options command – *comando para opções de impressão.* (I-405)

Print out – *impressão; imprimir.*

Termo genérico utilizado para indicar uma saída

impressa, geralmente sob a forma de uma página. (V-94)

Print quality – *qualidade de impressão.*
Define a aparência total de uma imagem impressa. (R-113)

Print queue – *fila de impressão.*
Fila num meio compartilhado de impressão. Lista de entrada disposta em fila, geralmente, de acordo com a ordem de chegada. (R-386)

Print Screen (PrtSc) – *tecla Print Screen (PrtSc).*
Tecla que envia para a impressora uma imagem da tela baseada em caracteres. (J-403)

Print server – *servidor de impressão.*
(1) Programa utilizado por sistemas operacionais de rede para fazer o gerenciamento dos recursos de impressão da rede. (U-647)
(2) Um PC em uma rede de trabalho dedicado a gerenciar as impressoras disponíveis, recebendo e armazenando temporariamente os arquivos a serem impressos, e que são enviados um a um a cada impressora.
(3) Um computador hospedeiro ao qual uma ou mais impressoras estão conectadas. (W-6)

Print spooler – *“spooler” de impressão.*
Utilização do armazenamento auxiliar como um *buffer* para reduzir os retardos de processamento quando da ocorrência de transferência de dados entre a impressora e os processadores. (T-586)

Print statement – *declaração de impressão.*
Processo de reproduzir dados deixando inalterados os dados considerados originais. (D-2)

Print style – *estilo de impressão.*
Característica de uma impressora que permite estabelecer a aparência de um documento dentro de uma variedade de opções. (R-113)

Print time – *tempo de impressão.* (V-748)

Printable area – *área de impressão disponível.* (R-65)

Printable characters – *caracteres imprimíveis.* (F-121)

Printed Circuit Board (PCB) – *Placa de Circuito Impresso.*
Uma placa feita de material não-condutor como o plástico e a fibra de vidro, na qual chips e outros componentes eletrônicos são montados. (E-119)

Printed circuit card – *placa de circuito impresso.*
Placa em geral de fibra de vidro com poliéster revestida com uma fina camada de cobre, na qual, por processo fotográfico, é impresso um circuito eletrônico cujo acabamento é feito por gravação química. (P-125)

Printed line – *linha impressa.* (F-122)

Printer – *impressora.*
Um dispositivo que imprime caracteres codificados em papel. Possui mecanismo acionado por sinal para imprimir, automaticamente, informações recebidas. (V-81, 191)

Printer adapter – *adaptador de impressora.* (V-733)

Printer buffer – *“buffer” de impressora.*
Pequena memória dentro da impressora, onde ela armazena os caracteres recebidos pelo computador para serem impressos. (U-597)

Printer commands – *comandos de impressora.*
Comandos enviados à impressora informando cada opção para a impressão. (L-28)

Printer connector – *conector de impressora.*
Conector que serve para ligar o micro e a impressora. (T-369)

Printer control panel – *painel de controle das impressora.*
O painel de controle de impressoras possibilita formatar a impressão por meio da própria impressora. (L-27)

Printer controller – *controlador de impressão.*
Subsistema que controla as funções de impressão. (T-589)

Printer device – *dispositivo de impressora.* (D-791)

Printer driver – *driver de impressora.*
Configuração de determinada impressora que os softwares utilizam. (T-376)

Printer enhancement – *aprimoramento de impressora.*
Otimização na manutenção ou compra de um novo equipamento. (T-222)

Printer interface – *interface de impressora.*
Local em que a impressora interage com o computador. (J-95)

Printer interface port – *porta de interface de impressora.*

Área em que a impressora recebe um cabo de interface para conexão com o computador. (L-29)

Printer loaded – *impressora carregada.*

(1) Dados transferidos numa operação de entrada/saída.

(2) Transferir as informações de um armazenamento auxiliar para memória interna do computador. (A-36)

Printer port – *porta de impressora.*

Placa em que é ligada a impressora. (T-677)

Printer sharing – *compartilhamento de impressora.*

Impressora utilizada por mais de um micro-computador. (T-677)

Printer spooler – *“spooler” de impressora.*

Software que intercepta os *jobs* de impressão a meio caminho da impressora e os envia para o disco ou memória, onde são mantidos até que a impressora esteja pronta para executá-los. (J-364)

Printer status – *status da impressora.* (U-603)

PRINTF (PRINT Float) – *“imprimir número decimal”.*

Comando em C que exibe um número do tipo flutuante (com casas decimais). (Q-38)

Printing – *impressão; imprimindo.*

Saída, em qualquer tipo de papel, por meio de dispositivos elétricos, eletromecânicos, eletrostáticos, térmicos, raios laser e outros, dos resultados de um processo. (R-405)

Printing out – *imprimindo; imprimir.*

Imprimindo arquivo em uma saída de dados do programa ou qualquer arquivo não-gráfico pelo computador. No caso de arquivos gráficos, usa-se o termo *plotting*. (R-240)

Printing package – *pacote de impressão.*

Conjunto de softwares gráficos reunidos em um único pacote. (V-486)

Printing resolution – *resolução de impressão.*

Uma medida da qualidade do papel impresso. Medida em pontos por polegada (*dots per inch – dpi*). Mede a qualidade de impressão quanto à resolução, à definição da imagem. (L-58)

Printout – *impressão; imprimir.*

(1) Termo genérico utilizado para indicar uma saída impressa, geralmente, sob a forma de uma página. (R-278)

(2) Imprimir o conteúdo da memória, total ou parcialmente. (D-527)

Prior configuration – *configuração anterior.* (D-795)

Priority – *prioridade.*

(1) Indica a importância de um serviço em relação a outro(s) de mesma classe.

(2) Determinação da fila de entrada das tarefas, indicando a precedência em sua recepção pelo sistema.

(3) Em comunicação de dados e tratando-se de interconexão de sistemas abertos, a especificação de prioridade é concernente ao relacionamento entre conexões de transporte. Esse parâmetro especifica a importância relativa a uma conexão, em respeito à ordem, na qual as conexões têm suas qualidades de serviço degradadas, se necessário, e à ordem na qual as mesmas devem ser interrompidas para a recuperação de recursos, também se necessário. (R-19)

Priority queue – *fila de prioridades.*

Lista linear em que cada inserção especifica um número de prioridade, assim como o elemento a ser inserido, e a cada mudança ou novo acesso, retorna o primeiro dos elementos de prioridade mais alta. (T-192)

Priority scheduler – *escalonamento de prioridade.*

Uma forma de escalonar trabalho que usa as filas de trabalho de entrada e de saída para melhorar o rendimento do sistema. (T-192)

Privacy – *privacidade.*

(1) Em uma rede de computadores, o direito que o usuário tem de controlar a utilização e a disponibilidade da sua área de armazenamento em disco, do seu correio eletrônico e dos seus arquivos.

(2) Em redes locais, a restrição de acesso a um arquivo de modo que outros usuários da rede não possam exibir seu conteúdo. (D-272)

Private – *privada.*

Linha cedida (alugada) por uma companhia de telecomunicações para uso exclusivo de um assinante. (T-198)

Privilege – privilégio.

A disponibilidade de operações de um usuário num sistema. (N-105)

Privilege level – nível de privilégio.

É um dos quatro níveis que executa um modo protegido. O nível de privilégio determina que as instruções da máquina possam ser executadas e que os segmentos de memória possam ser acessados. (N-105)

Privileged instruction – instrução privilegiada.

Conjunto de instruções reconhecidas pelo sistema operacional com acesso imediato pelo processador. (V-332)

Privileged operation – operação privilegiada.

Operação que pode ser efetuada no estado supervisor. (J-483)

PRML (Partial-Response, Maximum-Likelihood) – Resposta Parcial, Probabilidade Máxima.

Técnica de leitura empregada em alguns drives, a qual aumenta a velocidade de recuperação dos dados e também a capacidade de armazenamento. (C-42)

Problem – problema.

Basicamente, é a descrição de um objetivo a ser atingido. (V-115)

Problem oriented language – linguagem orientada a problemas.

Linguagem artificial projetada para definir e resolver, de forma fácil, determinada classe de problemas. (H-703)

Problem program – programa-problema.

(1) Em geral, todo programa que não faz parte do sistema operacional.

(2) Termo genérico que designa o estado em que se encontra um programa que está sendo executado quando a unidade central de processamento se encontra no estado-problema. (E-209)

Problem solving – resolução de problemas.

O processo de idealização e implementação de uma estratégia que permita encontrar uma solução ou transformar uma condição mesmo desejável em uma outra condição aceitável. O termo também é usado com referência a um aspecto da inteligência artificial quando a tarefa de resolução de problemas é executada inteiramente por um programa. (I-184)

Problem state – estado-problema.

Estado de programa-problema, em que algumas instruções não podem ser executadas, por não estarem autorizadas para tal. (U-342)

Problem-oriented language – linguagem orientada a problemas.

Linguagem independente da estrutura de máquina, que só depende da necessidade do problema que se propõe a resolver e da existência do compilador específico para traduzi-la na linguagem estrutural do equipamento. (F-180)

Procedural programming language – linguagem de programação procedimental ou procedural. (D-477)**Procedural-language – linguagem procedimental ou procedural.**

(1) Uma linguagem de programação que possibilita ao usuário expressar a solução de um problema com um algoritmo explícito. (E-468)

(2) Uma linguagem, como o BASIC ou o Pascal, que obriga o programador a especificar os procedimentos que o computador deve seguir para executar cada tarefa. (T-48)

Procedural-programming techniques – técnicas de programação estruturada ou procedural.

Métodos de programação que facilitam a visualização e depuração de erros, mediante a divisão em funções e procedimentos. (V-515)

Procedure – procedimento.

(1) Um método de solucionar um problema, passo a passo.

(2) Uma seqüência precisa e detalhada de tarefas ou elementos em que um problema (ou sistema) pode ser decomposto para obtenção de sua solução. (V-220)

Procedure block – bloco de procedimentos.

Conjunto de declarações que inicia com a declaração PROCEDURE e termina com a declaração de sua solução. (D-196)

Procedure body – corpo de procedimento.

Bloco em que está contido um procedimento que deve ser executado como uma unidade. (D-171)

Procedure call – chamada de procedimento.

Transferência temporária do controle de um computador digital, do programa-fonte para uma rotina, o qual é referenciado na seqüência lógica do pro-

blema com a função de realizar uma operação necessária. (T-596)

Procedure division – *divisão de procedimentos*.
Divisão da linguagem COBOL que contém as instruções para resolver um determinado problema. (D-517)

Procedure library – *biblioteca de procedimentos*.
Uma biblioteca de programas residente no armazenamento de acesso direto e contendo definições dos serviços. A leitora/interpretadora é direcionada para ler e interpretar uma definição de serviço particular por uma declaração de execução no fluxo de entrada. (F-104)

Procedure-oriented language – *linguagem orientada a procedimentos*.
Uma linguagem de programação que possibilita ao usuário expressar a solução de um problema como um algoritmo explícito. Sinônimo de *procedural language*. (D-185)

Process – *processo; processar*.

(1) Uma seqüência semântica de operações realizadas com a finalidade de produzir um resultado específico.

(2) Um termo que abrange uma série de outros termos como: compilar, gerar, interpretar e computar. (V-82)

Process control – *controle de processo*.

Descritivo dos sistemas no qual computadores, normalmente analógicos, são usados para a “regulação” automática de operações ou processos (processamento industrial). Uma aplicação típica do *control process* pode ser observada na indústria química, onde a operação de controle é usada continuamente a fim de manter constante um determinado valor do processo. (V-90)

Process group – *grupo de processos*.

Um termo que abrange uma série de outros termos como: compilação, interpretação e computação. (T-584)

Process handler – *manipulador de processos*. (T-585)

Process hierarchy – *hierarquia de processos*.
Prioridade atribuída a determinados processos. (U-588)

Process management system – *sistema de gerenciamento do processo*.

Sistema que envolve a organização, catalogação, recuperação e manutenção de processos. (T-579)

Process state – *estado de processo*.

Estado em que se encontra o processo. (T-584)

Process table – *tabela de processo*.

Uma coleção de dados sobre o processo arranjados sistematicamente, de modo a proporcionar um fácil acesso quando necessária sua recuperação. (T-59)

Process-structured system – *sistema estruturado de processos*. (T-596)

Processing – *processamento*.

A execução das instruções de um programa pela CPU, submetendo os dados a algum tipo de transformação. Como exemplos de processamento, podemos citar a classificação de dados, a seleção de dados segundo algum critério, ou a realização de cálculos matemáticos. (V-91)

Processing buffer – *amortizador de processamento*.

Memória auxiliar para amortizar a transferência de dados para o processamento. (V-343)

Processing language – *linguagem de processamento*.

Programas utilizados para processar informações. (H-506)

Processing power consumption – *consumo de energia de processamento*.

Consumo de energia durante o processamento de dados. (J-707)

Processing symbol – *símbolo de processamento*.
Símbolo de fluxograma que indica processamento de informações em algum ponto da operação. (J-461)

Processing unit – *unidade de processamento*.

(1) Parte ou órgão do computador que proporciona uma área de armazenamento para os programas e/ou dados, e efetua as operações especificadas no programa. (E-190)

Processor – *processador*.

(1) Um termo genérico que inclui “assemblação”, compilação e geração.

(2) Um termo reduzido de processamento automático de dados ou unidades aritméticas.

(3) Subsistema para realizar operações aritméticas de adição e de lógica.

(4) Um computador, normalmente a unidade central de processamento. (V-189)

Processor board – *placa de processador.*

Placas que, ligadas à placa-mãe, auxiliam o processador principal, processando alguns tipos de dados. (J-496)

Processor bound – *limite de processador.*

Limitação na execução pelas exigências de processamento. Situação em que o desempenho do computador está limitado pelo número de operações matemáticas que o microprocessador deve executar. Quando isso ocorre em um sistema, o microprocessador está sobrecarregado com cálculos. Também chamado de *CPU-bound*. (E-146)

Processor management – *gerenciamento de processador.*

Rotina do que tem como objetivo controlar a execução dos processos. (U-399)

Processor mode – *modo de processador.*

Modo de operação de um processador. (V-330)

Processor power – *poder de processamento.* (V-673)

Processor scheduler – *escalonamento de processador.*

Rotina do que seleciona qual processo será executado pela CPU, por meio da avaliação da prioridade de cada processo. (U-377)

Processor set – *instalação de processadores.* (J-432)

Processor speed – *velocidade de processador.*

Velocidade com que o processador trabalha. (D-224)

Processor status word – *palavra de categoria de processador.* (V-705)

Processor storage – *armazenamento de processador.*

Armazenamento de finalidades gerais que faz parte da unidade de processamento central. (H-716)

Processor time – *tempo de processador.*

Tempo durante o qual um processamento está recebendo serviços do processador. (S-401)

Processor trap

Sistema que funciona como um processador de interrupção. (C-07)

Processor-base – *base de processador.*

Baseado em processador, dispositivo principal necessário ao processamento de dados. (O-13)

ProComm Plus

Um programa de telecomunicação popular e versátil, desenvolvido pela Datastorm Technologies para computadores compatíveis com o IBM PC. O ProComm Plus originou-se de um produto de *shareware*. Ele facilita as funções de telecomunicações, como a emulação de terminais, a transferência de arquivos usando o protocolo XModem (e outros protocolos conhecidos também), a troca de informações *on-line*, um modo *host* para operações interativas de discagem e procedimentos automáticos de acesso. (A-85)

Prodigy

Um serviço de informações *on-line* desenvolvido em conjunto pela Sears e pela IBM, que oferece aos usuários de microcomputadores (era modem) a possibilidade de fazer compras sem sair de casa, além de consultarem dados sobre o mercado de ações etc. Dentre os recursos inovadores do Prodigy incluem-se a interface gráfica baseada em mapa de bits e o uso ilimitado do sistema, pelos quais é cobrada uma sobretaxa. Entretanto, o Prodigy permite a transmissão de softwares, e muitos usuários reclamam de sua lentidão. Além disso, parte da tela é ocupada por publicidade. (V-183)

Product specification – *especificação de produto.* Especificações técnicas de determinado equipamento. (T-725)

Production – *produção.* (V-643)

Productivity – *produtividade.*

(1) Rendimento de um determinado sistema de computação. (V-331)

(2) Uma medida de trabalho de um sistema que depende de dois fatores : a facilidade de utilização e o rendimento de um sistema. (F-152)

Professional Office System (PROS) – *Sistema Profissional de Escritório.*

Conjunto de softwares que visam suprir as necessidades básicas de um escritório. (V-526)

Profile – perfil.

(1) A descrição das características de uma entidade definida – RACF.

(2) Em NCCF, um registro que descreve o controle que está disponível para um operador particular de uma rede. O perfil descreve o intervalo de controle, o nome do dispositivo a ser utilizado, o tempo de autorização, utilização etc. (V-168)

Profiling – traçado de perfil.

Produção de um histograma relativo a algum aspecto do sistema. (H-714)

Profit – lucro. (T-350)**Program – programa.**

(1) Um plano completo para a solução de um problema, mais especificamente, a seqüência completa de instruções de máquina e rotinas necessárias para resolver um problema.

(2) Para planejar os procedimentos para a solução de um problema. Pode envolver várias outras passagens como a análise do problema, preparação do diagrama de fluxo, preparação de detalhes, testes, desenvolvimento de sub-rotinas, locação de áreas de memória, especificação de formatos de entrada e saída etc. (V-78)

Program area – área de programa.

Uma área conceitual do controlador de armazenamento 3791, na qual são processados blocos do programa 3790. (D-2)

Program architecture – arquitetura de programa. (U-330)**Program backup – cópia de segurança de programa.**

Cópia para assegurar a integridade de um programa em caso de acidentes. (V-403)

Program code – código de programa. (E-171)**Program code listing – listagem de código de programa. (E-171)**

Program Counter (PC) – Contador de Instruções. Registrador que num dado instante armazena o endereço de memória da próxima instrução a ser executada pelo processador. (V-669)

Program currently – programa corrente.

Programa que está sendo rodado no exato momento na máquina. (D-591)

Program data – dados de programa.

Um conjunto de dados armazenado em disco, dis-

quete etc., contendo programas de usuários para serem executados. (T-579)

Program design – projeto de programa.

Atividade que implica desde uma especificação de um programa até sua descrição definitiva. Essa fase ou atividade constitui uma especificação do que se exige para se chegar à codificação do programa. Durante essa fase, as decisões de projeto se referem à forma em que o programa satisfará certos requisitos, e a saída dessa fase é a descrição do programa numa forma que constitua uma base adequada para implementação posterior. (H-477)

Program development – desenvolvimento de programas.

A análise de uma determinada aplicação em um computador; a escrita, teste e edição de um programa. (T-742)

Program file – arquivo de programa.

(1) Arquivo que contém um programa, em oposição a um arquivo que contém dados.

(2) Arquivo em que estão armazenadas instruções de programas. (H-339)

Program filename – nome de arquivo de programa.

Todas as possíveis combinações de nomes que deve ter um formato de nome de arquivos válidos. (N-125)

Program flowchart – fluxograma de programa. Fluxograma relativo a um programa. (J-459)**Program ID – identificação de programa.**

Em linguagem COBOL é um parágrafo no qual é especificado o nome do programa. (D-521)

Program interrupt – programa de interrupção. O mesmo que *interrupt system*. (K-197)**Program launcher – lançador de programas.**

Programa que chama outro programa. (T-270)

Program length – comprimento de programas.

Comprimento de um plano completo para a solução de um problema. (J-215)

Program librarian – conjunto de programas.

Rotinas e sub-rotinas, previamente projetadas, estudadas e ensaiadas para serem utilizadas numa instalação particular, numa biblioteca de programas. (V-566)

Program listing – listagem de programas.

(Ver: Source listing). (I-5)

Program loader – *carregador de programas.*

Um dos programas de controle utilizado para carregar na memória os programas-problema. (J-3)

Program logic – *lógica do programa.*

Emprego de regras, perfeitamente definidas, destinadas à seqüência de instruções necessária para obter o resultado desejado. (E-157)

Program loop – *laço de programa.*

Operação usada em programação para repetir partes de programas um determinado número de vezes. (N-12-C)

Program manager – *gerenciador de programa.*

Tela principal que fornece acesso aos principais programas. (T-465)

Program mask – *máscara de programa.* (U-359)

Program memory – *memória de programa.*

Área de memória ocupada num dado instante por um programa. (V-691)

Program name – *nome de programa.*

Um nome qualquer que se dá ao programa com o objetivo de se referenciar o programa-fonte. (T-691)

Program object – *programa-objeto.*

O programa que está em linguagem de máquina; não está codificado em qualquer linguagem mnemônica. O programa-objeto encontra-se pronto a ser executado pela máquina. (T-11)

Program output file – *arquivo de saída de dados do programa.* (D-486)

Program portability – *portabilidade do programa.*

Característica de determinados programas de poderem ser usados em outras famílias de computadores. (J-507)

Program Return (PR) – *Retorno de Programa.*

Condição em que o sistema operacional devolve ao programa o controle do processador. (V-531)

Program size – *tamanho do programa.* (U-406)

Program stack – *pilha de programas.*

Lista de programas carregados na memória de um sistema de multiprogramação. (V-343)

Program statement – *declaração de programa.*

Conjunto de declarações que constituem um pro-

grama. As declarações são retidas na memória como parte de um programa ativo. (K-6)

Program Status Word (PSW) – *Palavra de Estado do Programa.*

(1) Termo que indica a situação de um determinado programa numa pilha de programas. (V-532)

(2) Palavra dupla, armazenada na memória principal, usada para controlar a ordem em que se executam as instruções e para reter e indicar o estado em que se acha o sistema em relação a um determinado programa. (E-134)

Program structure – *estrutura de programa.*

(1) Método ou técnica de programação que permite realizar seleções mediante a codificação adequada de programas.

(2) A maneira pela qual são arranjadas as partes componentes de um programa de computador, quais sejam, identificadores, declarações, comandos etc. (V-107)

Program utility – *programa utilitário.* (U-328)

Programmable – *programável.*

Um termo aplicado a funções que podem ser controladas por meio de instruções, que variam de acordo com as necessidades do usuário. (S-319)

Programmable Array Logic (PAL) – *Lógica de Matriz Programável.*

Uma matriz que opera em condições lógicas reprogramáveis. (V-550)

Programmable bus clock – *clock de barramento programável.*

Programação da velocidade do barramento. (U-770)

Programmable clock – *relógio programável.*

Relógio que se comunica sob o controle de um programa armazenado e segue o ciclo de busca e execução. (T-606)

Programmable device – *dispositivo programável.*

(1) Dispositivos que se comunicam sob o controle de um programa armazenado e seguem em ciclo da busca (pesquisa e execução).

(2) Circuitos integrados cuja ação é determinada pelo usuário até que sejam novamente programados (dispositivos programáveis alteráveis) ou durante toda a vida do dispositivo (dispositivos programáveis não-alteráveis). Geralmente, os primeiros são implementados pelo armazenamento de

cargas elétricas estáticas, enquanto os segundos empregam laços interligados, ou sua estrutura é determinada na etapa final de mascaramento, durante a fabricação. Dispositivos de cargas estáticas e os de laços interligados são chamados “programáveis no campo”, uma vez que podem ser programados pelo usuário; os dispositivos de mascaramento são denominados “programáveis durante o mascaramento”, ou seja, podem ser programados no momento de sua fabricação. Essa terminologia é comum para a lógica programada. No caso de memória para leitura, aparece com frequência a mesma distinção como “programável” (PRO) e “não-programável” (ROM). (H-484)

Programmable I/O (PIO) device – *dispositivo de entrada/saída programável.*

Um dispositivo de E/S que pode ter um modo de operação determinada de registros carregados sobre controle de programa. (N-170)

Programmable Read Only Memory (PROM) – *Memória Programável Somente para Leitura.*

Tipo de componente eletrônico utilizado com memória não-volátil, cujo conteúdo pode ser reprogramável. (H-255)

Programmed CPU loop – *laço programado da CPU.*

Uma série de instruções repetidas em que a última delas, geralmente, sofre uma alteração em cada passagem, tendo o seu valor alterado até que atinja uma condição preestabelecida para o término do laço na CPU. (T-591)

Programmed logic array – *matriz lógica programada.* (F-248)

Programmed microcomputer – *microcomputador programado.* (V-698)

Programmer's tools – *ferramentas para programadores.*

Programa utilizado no desenvolvimento, recuperação ou aperfeiçoamento de outros programas. (T-675)

Programmer – *programador.*

A pessoa que prepara os procedimentos de solução do problema, fluxogramas, e que pode também escrever e testar rotinas. (V-234)

Programming – *programação.*

O projeto, escrita (codificação) e teste de um programa. (V-88)

Programming environment – *ambiente de programação.*

Um conjunto de ferramentas para o desenvolvimento e manutenção de programas fornecidos. (T-498)

Programming language – *linguagem de programação.*

(1) (ISO)-Linguagem artificial estabelecida para expressar programas de computador.

(2) (TC 97)-Um conjunto de caracteres e regras usadas para escrever programas de computador. (V-88, 231)

Programming language processor – *processador de linguagem de programação.*

Tipo de processamento em que uma linguagem de alto nível é utilizada para promover as instruções. (V-562)

Programming Language/One (PL/1) – *Linguagem de Programação/Um.*

Linguagem de programação de primeira geração desenvolvida pela IBM. (V-318)

Programming level – *nível de programação.* (J-365)

Programming manual – *manual de programação.* (U-349)

Programming support tools – *ferramentas de suporte para programação.*

Programas pré-desenvolvidos para auxílio à programação. (V-448)

Programming task – *tarefa de programação.* (F-160)

Programming techniques – *técnicas de programação.*

Normas e regras para a programação, que variam de acordo com o compilador e programas utilizados. (N-149)

Project – *projeção, projeto, plano.*

Um operador da álgebra relacional usado no gerenciamento de banco de dados. (I-92)

Project management system – *sistema de gerenciamento de projetos.*

Conjunto de programas que permite gerenciar o desenvolvimento e o progresso dos projetos. (R-181)

Projection panel – *painel de projeção.*

Tela utilizada para a exibição de imagens. (V-349)

PROLOG – *linguagem PROLOG*.

Linguagem lógica de programação muito utilizada em inteligência artificial. O elemento básico dos programas PROLOG é o átomo, que expressa uma relação simples entre indivíduos, sendo estes indicados por constantes e por variáveis. (T-501)

PROM (Programmable Read-Only Memory) – *Memória Programável Somente para Leitura*.

(1) Um chip de ROM que já sai programado de fábrica para funcionar com determinado computador. (S-352)

(2) Tipo de memória utilizada só para leitura de dados; contém uma série de uns (1s) e zeros (0s) armazenados e a leitura é feita por meio de um programa especial de hardware. (D-325)

Prompt – *indicação, orientação, aviso*.

(1) Mensagem curta enviada de um processador a um usuário, indicando que espera que o usuário envie novas mensagens. Na maioria das vezes, essa mensagem identifica (indica) o tipo de dados que o processador espera receber. (V-111,190)

(2) No DOS e no OS/2, um comando interno que personaliza o *prompt* do sistema operacional. (E-232)

Prompted – *orientado, indicado*. (S-5)

Prompting

Em sistemas *time sharing*, é uma função que ajuda o usuário do terminal a manipular os operandos do processo. (D-578)

Prompting message – *mensagem de orientação, mensagem de aviso*.

Mensagem curta enviada de um processador a um usuário, indicando que espera novas mensagens do usuário. Na maioria das vezes, essa mensagem indica o tipo de dados que o processador espera receber. (K-37)

Proofing – *comprovação*.

Comprovação da executabilidade de um programa-fonte. (T-279)

Properly setup – *corretamente, convenientemente instalado*. (K-121)

Property – *propriedade*.

Qualidade específica de um elemento. (T-183)

Proportional printing – *impressão proporcional*. (Ver: PS). (O-99)

Proportional Spacing (PS) – *Espaçamento Proporcional*.

A função em que os caracteres são espaçados de acordo com o seu comprimento e sua largura natural. (Ver: PS). (T-113)

Proprietary – *proprietário; patenteado*.

Qualidade específica de um elemento. (T-282)

Protect network equipment – *equipamento protetor de rede*.

Um modo operacional que suporta espaços de endereçamento maiores e recursos mais sofisticados do que o modo real. Quando operam no modo protegido, CPUs oferecem suporte de hardware à multitarefa, segurança de dados e memória virtual. (C-139)

Protected address space – *espaço de endereço protegido*. (J-437)

Protected file – *arquivo protegido*. (O-30)

Protected memory – *memória protegida*.

Expand a capacidade e a confiabilidade de uma CPU trabalhar simultaneamente com vários programas. É usada em multitarefa. (N-69)

Protected mode – *modo protegido*.

Termo referente a dados armazenados numa área protegida e que não podem ser alterados pelo operador sem que antes seja alterada a sua condição protegida de armazenamento. (E-3)

Protected mode program – *programa em modo protegido*. (V-583)

Protected space – *espaço protegido*.

Espaço reservado de memória que cada programa possui num sistema de multiprogramação. (O-84)

Protection – *proteção*.

Ação de proteger por princípio ou mecanismo de software ou de hardware dados, regiões de memória, arquivos, bancos de dados etc. (T-87)

Protection code – *código de proteção*.

Especifica os vários níveis de proteção de uma máquina. (S-1)

Protection key – *tecla de proteção*.

Tecla ou seqüência de teclas que garantem a integridade dos dados em uma operação. (V-329)

Protection mechanism – *mecanismo de proteção*.

Mecanismo de hardware que visa a proteção de dados, arquivos, banco de dados etc. (T-568)

Protective ground – *fio-terra*. (R-363)

Protocol – *protocolo*.

Regras de procedimentos em formatos convencionais que, mediante sinais de controle, permitem transmissão ou recuperação de dados. (V-344)

Protocol-bus transactions – *transações de barramento de protocolo*.

Protocolo de uma série de linhas de hardware usados para a transferência de dados entre os componentes de um computador. Na prática, é uma avenida que conecta as diversas partes do sistema, permitindo que transfiram informações. (C-04)

Protocol-independent transport – *transporte independente de protocolo*.

Refere-se à troca de informações, sem a necessidade de especificação de um protocolo de comunicação, por meio da utilização de um programa detetor de protocolo, para identificar o protocolo utilizado pelo receptor. (R-399)

Prototype – *protótipo*.

(1) Amostra de uma quantidade física de dimensões arbitrárias ou uma réplica deste modelo. (V-456)

(1) Declaração de protótipo. O mesmo que *Macro Prototype Statement*. (V-11)

Prototyping – *prototipação*.

A criação de um modelo funcional de um novo sistema de computador ou programa, para testes e refinamentos. A prototipação costuma ser utilizada no desenvolvimento de novos sistemas de hardware e softwares, e também em novas aplicações de gerenciamento de informações. As ferramentas utilizadas nos dois primeiros casos incluem equipamentos e programas de apoio. (F-157)

Provide – *fornecer*.

Palavra freqüentemente encontrada em textos técnicos. (V-760)

Provider – *fornecedor, provedor*.

(1) Empresas especializadas em abastecer o mercado de consumo. (V-375)

(2) Em terminologia de Internet, a pessoa, grupo ou organização que provê informação ou serviços de Internet aos usuários finais.

Proxy

Um programa de segurança utilizado para acessar a Internet que tem a função intermediária entre uma

rede interna e a Internet, interceptando solicitações externas. Impede que usuários externos acessem diretamente recursos existentes na rede interna ou saibam onde estão localizados. Em geral, o *proxy* integra um *firewall* (parede corta-fogo), colocado para garantir maior segurança de um sistema de uma rede interna. (W-1)

Proxy server – *servidor proxy*.

Em um serviço *on-line*, é um servidor configurado para armazenar as páginas da WWW (Internet) acessadas com mais freqüência pelos assinantes desse serviço. Assim, os assinantes não precisam obter uma página solicitada na Internet externa, pois o servidor fornece-lhes a cópia armazenada. Isto permite que as páginas da WWW sejam exibidas mais rapidamente e alivia o sobrecarregamento das redes. (W-1)

PS (Proportional Spacing) – *Espaçamento Proporcional*.

Impressão na qual a largura dos caracteres varia de caractere para caractere. Por exemplo, um dáblio maiúsculo (W) ocupa mais espaço que um i minúsculo. (O-99)

PS/2

Uma série de microcomputadores lançada pela IBM em 1987, baseada nos microprocessadores Intel 8086, 80286 e 80386. A maioria dos PS/2 possui um *bus* (barramento) de expansão fechado, patenteado pela IBM. (E-164)

PS/2 port – *porta PS/2*.

Um conector de porta serial padrão usado para conectar mouse e teclado em PCs. Tem 6 pinos e é pequeno e arredondado. (W-8)

PSB (Program Specification Block) – *Bloco de Especificação de Programa*.

Em IMS/VS, o bloco de controle que descreve as bases de dados e o destino das mensagens lógicas usadas por um programa de aplicação. (E-525)

Pseudo-code – *pseudocódigo*.

(1) Um código que necessita ser traduzido antes de ser executado.

(2) Um sistema específico de codificação inerente ao hardware do computador, no qual são escritas as instruções de programação. Podem ser também ser utilizadas as representações simbólicas de códigos e endereços que necessitem ser traduzidas para código de máquina por intermédio de um computador. (V-104)

Pseudo-instruction – *pseudoinstrução*.

Uma operação em linguagem Assembler que realiza algumas ações, mas não resulta na generalização da instrução de linguagem de máquina. (N-151)

Pseudo-random number(sequence) – *(sequência de) números pseudo-aleatórios*.

Uma ordem de números produzidos por uma regra recursiva definida, porém satisfazendo a um ou mais dos testes-padrões de aleatoriedade. (S-284)

Pseudocomputer – *pseudocomputador*.

No UNIX, máquina imaginária mediante a qual o usuário acompanha a execução de uma imagem. (K-183)

Pseudoprogram – *pseudoprograma*.

Operação que não faz parte do repertório de operações que o computador pode executar por meio de seus componentes físicos. (V-452)

Pseudoterminal – *pseudoterminal*.

Um falso terminal. Usado para a entrada do usuário no sistema e para a execução de seus comandos. (W-139)

PSTN (Public Switched Telephone Network) – *Rede Pública de Telefone Chaveada*.

(Ver: Public Switched Telephone Network). (W-77)

PSW (Program Status Word) – *Palavra de Estado do Programa*.

Registro que contém o status da máquina, e por meio dele poderá decidir se pode ou não executar determinada instrução. (U-353)

Public – *público*.

Prestado por concessionária para uso por parte de muitos clientes. (I-300)

Public domain program – *programa de domínio público*.

Programa utilizado por várias pessoas, ou seja, acessível a qualquer um. (H-508)

Public file – *arquivo público*.

Arquivo que pode ser utilizado pelo público. (C-106)

Public network – *rede pública*.

Rede criada e operada por uma companhia e que tem por objetivo fornecer serviços de comunicação comutada ao público em geral, mediante o pagamento de taxas. (E-140)

Public Switched Telephone Network (PSTN) – *Rede Pública de Telefone Chaveada*.

A forma antiga do sistema telefônico normal. (W-77)

Public-service provider

Um serviço de tempo compartilhado ou SLIP que permite o uso da Internet mediante uma taxa de pagamento (por mês ou hora). (W-140)

Public-domain-software – *software de domínio público*.

Programas amplamente difundidos licenciados para uso livre e público. (K-219)

Publicly available tests – *testes publicamente disponíveis*. (J-710)

Publisher – *editor, casa editora*. (V-631)

Pull Accumulator (PLA)

É um acumulador de atração que é descrito da seguinte forma: surge por cima a palavra de uma pilha dentro do acumulador, melhorando o endereço da pilha. (N-161)

Pull tractor unit – *unidade de tração*.

Termo usado nas impressoras que indica o carrinho de impressão, isto é, onde a folha é presa para rolar durante a impressão, sem que haja perigo de movimentação da folha (causando desvio das linhas). (Q-1)

Pull-down list – *lista de rolamento, lista suspensa*. Listagem descendente de determinado arquivo ou periférico. (J-577)

Pull-down menu – *menu descendente, menu suspenso*.

Menu de opções que aparece após a seleção de um item na barra de menu e que se situa abaixo deste item. Objeto da interface gráfica que, por meio de um clique com o mouse em uma determinada opção, apresenta um novo menu localizado abaixo dessa posição com opções relacionadas com a primeira. (R-149)

Pulse – *pulso*.

Uma significativa e repentina variação de curta duração no nível de uma variável elétrica, normalmente na voltagem. (V-100)

Pulse dialing – *discagem de pulso*.

Refere-se à variação de impulsos elétricos que ocorrem ao se fazer uma discagem. (S-169)

Pulse time – *tempo de pulso.*

Tempo de uma significante e repentina variação de curta duração no nível de uma variável elétrica, normalmente na voltagem. (T-616)

Punch card – *cartão perfurado.*

Um cartão de papel de espessura e tamanho padronizados em que são perfuradas informações que serão lidas mecanicamente. Os furos são detectados eletricamente por meio de escovas que fecham o contato com um eixo, ou por meio de células fotoelétricas. Relacionado com *card eighty column* e *card ninety column*. (V-97)

Punch station – *estação de perfuração.*

Nas máquinas perfuradoras de cartões, local em que se efetua a perfuração dos dados datilografados no teclado ou que chegaram do computador. (I-125)

Punched card – *cartão perfurado.*

Cartão em que o texto de um programa ou dados são representados mediante perfurações nele contidos. (R-280)

Punched card reader – *leitora de cartões perfurados.*

Máquina que lê ou “sente” as perfurações de um cartão perfurado e as transmite a um computador ou a algum outro equipamento elétrico ou eletrônico. (V-618)

Punched card symbol – *símbolo de cartão perfurado.*

Símbolo de fluxograma que mostra o uso de cartões perfurados em determinado ponto de processo. (J-461)

Punched holes – *buracos perfurados.*

Furos feitos em um cartão ou fita de papel, registrando uma informação que posteriormente será lida e processada por uma máquina ou unidade específica. (V-567)

Punched tape – *fita perfurada.*

Análogo ao cartão, também caiu em desuso. (J-423)

Puncher – *perfurador.*

Classificação dos equipamentos de perfuração em papel. (V-698)

Punctuation mark – *marca de pontuação.*

São marcas usadas para separar os diversos elementos de uma especificação de um arquivo. (S-73)

Purchase – *aquisição; adquirir.*

Palavra freqüentemente encontrada em textos técnicos. (A-58)

Purchased software – *software adquirido.*

Programa adquirido por um usuário. (V-519)

Pure data – *dados puros.* (H-397)

Pure procedures – *procedimentos puros.*

Procedimentos limpos ou não misturados com outras coisas. (J-349)

Purge – *expurgar.*

Comando utilizado em alguns sistemas operacionais e softwares aplicativos para fazer uma limpeza no disco rígido, visando liberar o máximo espaço possível que esteja sendo usado por arquivos dispensáveis. (U-652)

Purge routine – *rotina de expurgo.* (T-705)

Purpose – *finalidade, propósito.* (H-497)

Push

Acrescentar um novo elemento a uma pilha (*stack*). (Ver: Stack). (U-147)

Push media – *mídia de push.*

Na Internet, novo conceito de mídia que pretende fornecer ao usuário, inscrito em uma espécie de serviço de difusão, informações a partir de uma fonte geradora, misturando televisão, vídeo, interatividade, páginas informativas e comerciais no formato da Web. As informações ficam disponíveis em canais virtuais, como os de televisão sem que o usuário precise solicitá-las. Em oposição à mídia de *pull*, que precisa atrair o usuário para o site, a mídia de *push* pode garantir aos anunciantes que os usuários inscritos continuarão recebendo as atualizações e vendo os letreiros de propaganda. Um exemplo de mídia de *push* é a inundação de mensagens de propaganda por correio eletrônico. (W-67)

Push technology – *tecnologia push*

Uma tecnologia da Internet que envia informações aos usuários antes que eles as tenham realmente requisitado. Os usuários estabelecem uma preferência específica do tipo de informação desejada. (Ver: Push media). (W-67)

Push-button – *botão de pressão.*

Elemento gráfico na forma de botão de apertar que aciona um comando ou função. (R-37)

Push-button interface – *interface de botões*.

Interface entre o computador e o usuário por meio de botões. (J-539)

Pushdown store – *armazenamento de acesso descendente*.

Unidade de memória onde os dados são colocados e mantidos, de modo que o próximo item a ser retirado seja o último a ter sido empilhado. Sinônimo de *pushdown storage*. (D-102)

Put – *pôr, colocar*.

Colocar um só registro de dados num arquivo de saída. (V-120)

PUTC

É uma função da linguagem C que faz a saída de um caractere para um fluxo. (N-265)

PUTCH (PUT CHAracter) – “*colocar caractere*”.

É uma função da linguagem C que coloca um caractere na tela. (N-265)

PUTCHAR (PUT CHAracter) – “*colocar caractere*”.

Comando em C que coloca um caractere qualquer no fluxo. (Q-57)

PUTS (PUT String) – “*colocar string*”.

É uma função da linguagem C que coloca uma *string* num fluxo. (N-254)

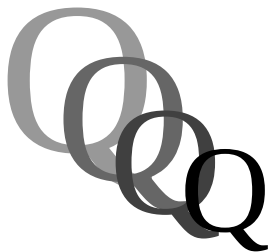
PVC (Permanent Virtual Circuit) – *Circuito Virtual Permanente*. (W-117)

PVC (Polyvinyl Chloride) – *cloreto de polivinilo*.

Em cabeamento, o tipo de plástico de que são feitas as capas dos cabos que, normalmente, produzem gases tóxicos quando queimadas. (W-117)

Python

Um tipo de linguagem de programação. (W-87)



QBasic

Linguagem de alto nível com ambiente de programação Basic aperfeiçoado, voltada para banco de dados. É fornecida com o MS-DOS 5.0 ou superior. (Ver: QuickBASIC). (G-69)

QBE (Query By Example) – *Consulta por meio de Exemplo.*

Em banco de dados, é a técnica que apresenta um modelo de registro de dados. (Ver: Query By Example) (T-462)

QC (Control Block) – *bloco de controle.*

Usado para regular o uso seqüencial de um recurso definido pelo usuário entre as várias tarefas solicitadas. (V-119)

QIC (Quarter-Inch Cartridge) – *cartucho de ¼ de polegada.*

Cartucho que contém uma fita magnética de ¼ polegada. Esta é a largura mais utilizada em fitas magnéticas para PCs, sobretudo em operações de *backup*. Os padrões dos dispositivos QIC são mantidos pela Quarter-Inch Drives Standards Association, Inc. (N-70)

QISAM (Queued Indexed Sequential Access Method)

Uma versão ampliada da forma seqüencial do método de acesso seqüencial indexado básico. (E-562)

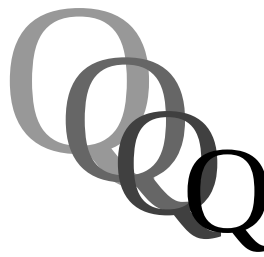
QSORT (Quick SORT) – *“ordenação rápida”.* Comando em C que ordena usando a rotina de *Quick Sort* (método de ordenação). (Q-47)

Quad density disk – *disco de densidade quádrupla.*

Disquete com técnica de gravação que utiliza partículas magnéticas extremamente pequenas. Sinônimo de disco de alta densidade (high density disk). (H-363)

Quad-speed CD drive – *unidade de CD de velocidade quádrupla.*

Unidade de CD-ROM capaz de transferir dados a



600 KB por segundo. É aproximadamente 40 por cento mais rápida que a unidade de dupla velocidade. (O-7)

Quadruple-density – *densidade quádrupla.*

Termo usado nas impressoras que permite a impressão quatro vezes sobre a mesma linha. (Q-19)

Qualification – *qualificação.*

A utilização de nomes ou caracteres adicionais em número suficiente para que a locução seja única. (T-163)

Qualifier – *qualificador.*

(1) Descreve como a operação de um comando deve ocorrer. Em DCL, o qualificador é sempre precedido por uma barra. (S-49)

(2) Denominação dada a todos os nomes de um qualificado, com exceção do extremo direito, que se denomina nome simples. (D-535)

Quality control – *controle de qualidade.* (U-331)

Quantify – *quantificar, determinar.* (H-510)

Quantity – *quantidade.*

No sentido matemático, é um número real positivo ou negativo. (V-130, 233)

Quantum – *quântico, quantum.* (J-701)

Uma subclasse resultante de uma quantificação. (T-192)

QuarkXPress

Um programa de *layout* de páginas para o Macintosh que permite a criação de documentos de qualquer tamanho e possui diversas funções de processamento de textos. Conhecido pelos muitos recursos tipográficos que oferece e pela capacidade de permitir a continuidade do texto entre dois *boxes* em páginas diferentes. (A-129)

Quartz crystal – *cristal de quartzo.* (T-606)

Quattro Pro for Windows

Uma planilha tridimensional inovadora desenvolvida pela *Borland International*, responsável pela introdução de um conceito inédito: (um bloco

de páginas (planilhas) separadas, cada uma das quais identificada separadamente; por meio de fórmulas, é possível interligar os valores de uma página com os valores de outras páginas. O programa possui, ainda, excelentes recursos gráficos, em nível de igualdade com os melhores softwares de gráficos de apresentação. **(V-185)**

Qube – *sistema de vídeo texto.*

Sistema de vídeo-texto usado nos Estados Unidos. **(H-254)**

Query – (TC 97) – *solicitação, consulta.*

(1) Processo mediante o qual uma estação-mestre (principal) solicita que a estação secundária (escrava) se identifique e forneça seu estado.

(2) Em sistemas interativos, uma operação de terminal que solicita resposta de um sistema. **(V-156)**

(3) Nos gerenciadores de banco de dados, uma instrução através da qual o usuário especifica os dados que devem ser recuperados. O objetivo maior dos gerenciadores de bancos de dados não é apresentar todas as informações contidas no sistema, mas sim mostrar apenas as informações de que o usuário necessita num determinado momento. As *queries* especificam os critérios de extração das informações. Elas orientam o computador na obtenção das informações desejadas (e na suspensão das informações indesejadas). **(E-458)**

Query by Example (QBE) – *Consulta por meio de Exemplo.*

Nos gerenciadores de bancos de dados, é uma técnica de encontrar informação em um banco de dados especificando os itens a serem encontrados em um gabarito que se assemelha a um registro de dados. Desenvolvida pela IBM para uso no programa QBE. **(H-463)**

Query language – *linguagem de consulta.*

Seção de um sistema de gestão (administração) de banco de dados que proporciona recursos para consulta ao banco. **(S-448)**

Question-mark-space – *espaço de ponto de interrogação.* **(R-327)**

Queue – *fila, lista; enfileirar.*

(1) Uma linha ou lista formada por itens de um sistema que aguardam atenção de um serviço; por exemplo, tarefas a serem realizadas ou mensagens a serem transmitidas num sistema de despacho de mensagens.

(2) Lista de entrada disposta em fila, geralmente de acordo com sua ordem de chegada.

(3) Arranjar ou formar filas.

(4) No VM/370, uma fila de usuários interativos da qual um transmissor de mensagens seleciona usuários para lista de transmissão. **(V-101)**

Queue management – *administração (gestão) de filas.*

Uma lista é caracterizada por sua formação de administração, ou seja, na utilização dos serviços e no modo como os usuários (processos ou serviços) a usam. **(H-293)**

Queue manager – *administrador de filas.*

Componente do programa de controle do sistema operacional que trata da administração de filas de serviços de entrada e de saída, apresentando ao iniciar o próximo serviço a ser executado. **(H-293)**

Queued access – *acesso por fila.*

Lista de tarefas que ficam a espera de um certo recurso do sistema. **(U-409)**

Queueing – *enfileiramento, formação de filas.*

A técnica de programação usada para tratar (manipular) mensagens que estão aguardando para transmissão. **(E-562)**

Queueing access method – *método de acesso por filas.*

Um método de acesso que faz a sincronização automática de transferência de dados do programa que está usando o método de acesso para os dispositivos de entrada/saída, conseqüentemente eliminando os retardos das operações de entrada/saída. **(E-562)**

Queueing request – *solicitação (de pesquisa) por fila.* **(T-604)**

Quick – *ativo, rápido.*

Programa em estado ativo. **(V-745)**

Quick boot – *inicialização rápida do sistema.*

Rápido procedimento assim que se liga um sistema. Pode ser a execução rápida de um programa que inicialize os parâmetros fundamentais do sistema. **(V-595)**

Quick data access – *acesso rápido de dados.* **(J-705)**

QuickDraw

No Apple Macintosh, o grupo de rotinas embutidas

no sistema operacional que controlam a apresentação de gráficos e textos. Os programas aplicativos chamam o QuickDraw quando precisam mostrar informações na tela. O programa suporta um número limitado de cores, mas os gráficos são controlados por uma versão aperfeiçoada denominada Color QuickDraw. **(C-07)**

Quick launch menu

É uma sentença de menus de aplicação ativa, usada no utilitário *PC Tools for Windows*. **(L-90)**

Quick response – *resposta rápida*. **(J-269)**

Quick start – *partida rápida*.

O reinício que possibilita a reutilização de uma área de módulos residentes em memória previamente inicializada. **(T-628)**

Quick trip

Alternagem rápida de um função a outra em um processo de editoração ou operação, como o comando ALT-TAB no ambiente Windows. **(B-53)**

QuickBASIC

Compilador de alto desempenho para programas escritos com o BASIC da Microsoft. Uma versão estruturada da linguagem de alto nível BASIC. (Ver: QBasic). **(T-530)**

QuickBooks

Um pequeno programa de contabilidade financeira para Windows e Macintosh da Intuit, Inc. de Menlo Park, Califórnia, EUA. **(W-17)**

Quicken

Um software de controle de software bancário desenvolvido para computadores compatíveis com o IBM PC e para o Macintosh. As telas do Quicken lembram um extrato bancário. O Quicken produz também uma ampla variedade de relatórios. **(V-184)**

QuickRing

Tipo de arquitetura de rede. **(T-485)**

QuickSort

Um algoritmo eficiente de classificação, no qual a estratégia básica é dividir e conquistar. **(Q-47)**

QuickTime

Software de compressão de dados utilizado em multimídia (gráficos, vídeos, sons etc.). É uma extensão do software System do Macintosh que permite às aplicações apresentar seqüências animadas ou de vídeo sincronizadas com som digital de alta qualidade. (Ver: QuickTime Video). **(R-132)**

QuickTime Video

Tecnologia da Apple, disponível para computadores baseados nos sistemas Macintosh e Windows, que permite que apresentações sincronizadas de vídeos, sons e músicas digitalizados, imagens 3-D e realidade virtual sejam visualizadas em um *site* da Web (Internet). (Ver: QuickTime). **(W-1)**

QuickTRAN

Sistema de programação que constitui uma sublinguagem do FORTRAN, da qual se deriva. **(E-191)**

Quit – *sair, encerrar*.

(1) Comando do dBASE que grava e sai do programa de banco de dados. **(V-604)**

(2) Sair de um programa de modo que todos os dados e opções de configuração sejam gravados corretamente.

QUIT TO

Comando de saída do dBASE II. **(D-664)**

Quota – *cota, quantidade limitada*. **(R-328)**

Quote – *aspas; aspar*.

Quotient bit per cycle – *bit de quociente por ciclo*.

Medida de instrução por ciclo de *clock*. Por exemplo, o chip 486 DX faz um bit de quociente por ciclo, o 486 DX2 faz dois. **(K-1)**

QWERTY

O *layout* de teclado padrão em língua inglesa, cujo termo origina-se das primeiras seis letras abaixo da fileira de números no teclado. **(W-47)**

QWERTY keyboard – *teclado QWERTY*.

(Ver: Qwerty). **(N-70)**



R/W (Read/Write) signal – *sinal de leitura/gravação.*

Capacidade de registrar, gravar e recuperar dados gravados anteriormente. (T-513)

RACE (Research and Development for Advanced Communications in Europe) – *Corpo Europeu de Pesquisa e Desenvolvimento no Ramo de Comunicações.* (B-222)

Race condition – *condição de competição, concorrência.*

Condição existente nos circuitos seqüenciais, na qual duas ou mais variáveis competem entre si alternadamente. Na prática, isto significa que, no caso de circuitos não ideais, existe a possibilidade de operação incorreta sob essa condição. (T-176)

RACF (Resource Access Control Facility) – *Meio de Controle de Acesso a Recursos.*

É um programa de controle que possibilita controlar o acesso de usuários aos conjuntos de dados DASD, detectando e registrando solicitações não-autorizadas de entradas no sistema ou em arquivos de dados protegidos. (S-292)

Radio button – *botão de rádio.*

Elemento gráfico, comum em programas com interface gráfica, que se assemelha a botões arredondados de rádio com uma palavra escrita sobre si. É um botão de opção que é mostrado em caixas de diálogo. Ao contrário das caixas de seleção, somente um botão de rádio pode ser escolhido em cada grupo. (R-149)

Radio communication – *radiocomunicação.*

(1) Sistema de telecomunicações utilizado para transmissão de mensagens via rádio, por programação eletromagnética no espaço, sem qualquer suporte físico como fios, linhas etc.

(2) Processo de telecomunicação efetuado por meio de ondas radioelétricas. (H-278)

Radius – *área, raio.*

(1) A distância que se estende em todos os sentidos



de uma área, a partir de um ponto central. (A-08)
(2) Distância dos pontos de uma circunferência, ou de uma superfície esférica, até o seu centro.

Radix – *radical.*

A quantidade de caracteres para uso em cada uma das posições digitais de um sistema numérico. (V-108)

RAID (Redundant Array of Independent Disks) (Ver: Redundant Array of Independent Disks). (W-8)

RAISE – *“aumento”; “aumentar”.*

Comando em C que manipula os sinais enviados pelos softwares. (Q-88)

RAM (Random Access Memory) – *Memória de Acesso Randômico (Aleatório).*

A memória de acesso randômico (aleatório), em geral, constitui a memória principal de um computador. Representa a verdadeira memória, que é acessível para leitura e gravação de dados. (V-187)

RAM cache – *cache RAM.*

Memória volátil, intermediária, que tem por finalidade aumentar a velocidade das operações, pois é usada para armazenar as informações acessadas recentemente ou com maior freqüência. Assim, o microprocessador não precisa recuperar esses dados em circuitos mais lentos da memória. (K-4)

RAM cartridge – *cartucho de memória RAM.*

Módulo removível que contém um meio de armazenamento de memória RAM (Memória de Acesso Aleatório). (H-501)

RAM disk – *disco de memória RAM, disco virtual.*

Uma unidade de disco simulada cujos dados ficam armazenados na RAM (Memória de Acesso Aleatório). Um programa especial ilude o sistema operacional, fazendo-o acreditar que há uma unidade de disco a mais no sistema. O sistema operacional lê e grava arquivos na unidade simulada, e os programas gravam e recuperam dados da memória. Os discos virtuais são extremamente rápidos, mas

consomem uma parte da memória do sistema. Além disso, os discos virtuais costumam usar uma memória volátil e, portanto, os dados que armazenam desaparecem quando a corrente é desligada. Muitos computadores portáteis vêm com discos virtuais que usam chips de CMOS (*Complementary Metal-Oxide Semiconductor*) ativados por bateria, o que elimina este problema. **(F-26)**

RAM disk area – *área de disco randômica.* **(T-600)**

RAM semaphore – *sinal de memória RAM.*
Sinal que está referenciado pelo seu endereço, de modo que os sinais sejam rápidos, mas tenham um limite de funcionalidade. **(N-107)**

RAM SIMM – *SIMM de memória RAM.*
Uma pequena placa de circuitos projetados para receber chips de memória com montagem de superfície. Os SIMMs (*Single In-line Memory Modules*) ocupam menos espaço na placa e são mais compactos do que as formas tradicionais de expansão de memória. **(C-04)**

RAM system – *sistema de memória RAM.*
Memória de acesso aleatório que permite acesso a qualquer posição em qualquer ordem, sem ter que acessar sequencialmente a partir do primeiro elemento. **(L-97)**

RAMDAC (Random Access Memory Digital to Analog Converter) – *Conversor de Digital para Analógica na Memória de Acesso Aleatório.*
Um chip de placa de vídeo que converte três sinais digitais (um para cada cor primária) em um sinal analógico que é enviado ao monitor. O RAMDAC utiliza a memória RAM para armazenar as informações antes de processá-las. **(E-34)**

RAND (RANDomic) – *“randômico”.*
Comando em C que gera um número randômico (número aleatório). **(Q-44)**

Random – *aleatório, ocasional, ao acaso, a esmo.*
Número aleatório que algumas instruções ou funções fornecem ao usuário ou ao programador. **(R-134)**

Random access – *acesso aleatório, acesso direto.*
(1) Processo de obter informações ou colocá-las na memória principal, sendo que o tempo necessário para cada acesso é independente da localização da informação anterior, isto é, a mais recente referenciada.

(2) Pertinente à máquina na qual o acesso randômico, como definido no item 1, pode ser realizado sem perda de tempo significativo. **(V-605)**

Random access file – *arquivo de acesso aleatório.*
(1) Meio de armazenamento contendo um grande número de informações, de maneira que cada item possa ser lido ou escrito aleatoriamente com um tempo de acesso breve, ou seja, geralmente menos de um segundo. Exemplos de arquivo de acesso aleatório são memória de disco, tambores e arquivos de fita magnética. **(E-186)**

(2) Arquivos de acesso randômico, nos quais o tempo de acesso dos registros é independente da sua localização física no arquivo. **(D-667)**

Random access memory – *memória de acesso aleatório (randômico).*

Uma técnica de armazenamento em que o tempo necessário à obtenção da informação é independente da localização daquela mais recentemente obtida. Assim, a memória central é considerada como sendo de acesso randômico (aleatório), enquanto que uma fita magnética é considerada como de acesso não-randômico (acesso sequencial). O disco e o tambor magnético são considerados de acesso randômico quando comparados com a fita, e não-randômico quando comparados com a memória central. **(V-250)**

Random combination – *combinação aleatória (randômica).*
Combinação obtida ao acaso. **(V-759)**

Random data – *dados aleatórios (randômicos).*
Dados quaisquer. **(P-147)**

Random length – *comprimento aleatório.*
Comprimento do dado não definido. **(P-147)**

Random number generator – *gerador de números aleatórios.* **(I-441)**

Random numbers – *números aleatórios (randômicos).*
Série de números obtida ao acaso. **(T-648)**

Random organization – *organização randômica (aleatória).*
Organização de forma aleatória. **(G-246)**

Random string – *série randômica (aleatória).*
Série ordenada por chaves (ascendentes e descendentes), que se dispõe organizadamente num armazenamento de massa por meio de posições deter-

minadas por cálculos, feitas sobre as chaves, criando assim os endereços. (V-759)

Random variable – *variável randômica (aleatória)*.

Quantidade que adota um dos conjuntos prescritos de valores com frequência relativa determinada por sua distribuição de probabilidade. (J-419)

Random-access storage – *armazenamento de acesso aleatório (direto)*.

(1) Meio de armazenamento em que o tempo necessário para obter a informação é estatisticamente independente da posição que ocupa a informação obtida mais recentemente.

(2) Tipo de memória em que se pode ter acesso diretamente a qualquer armazenamento, independente de sua posição, quer seja absoluta ou relativa a informação a que se fez referência anteriormente. (E-210)

Randomization – *randomização, aleatorização*. Técnica por meio da qual se dispõem os itens de um conjunto de tal forma que as suas posições não guardem relação de ordem alguma. (Ver: Randomizing). (R-134)

Randomize – *randomizar*.

Dispor os itens de um conjunto de tal forma que as suas disposições não guardem relações de ordem de qualquer espécie. (D-3)

Randomizing – *randomização; aleatorização*.

Técnica de endereçamento que permite transformar as chaves de um arquivo a uma amplitude numérica que sirva de endereço de registro num dispositivo de armazenamento direto. (Ver: Randomization). (E-555)

Randomly – *aleatoriamente*.

Modo que depende de fatores incertos. (K-1)

Randomly addressable block – *bloco endereçável aleatoriamente*.

Bloco que pode ser endereçado de modo aleatório. (T-582)

Range – *amplitude, faixa, variação, limite, âmbito*.

(1) Todos os valores que uma função ou palavra pode tomar.

(2) A diferença entre o maior e o menor desses valores. (V-184)

(3) Limite de variação dentro do qual o cliente pode escolher um ou mais itens.

(4) Conjunto de valores permitidos entre um máximo e um mínimo.

(5) Alinhar o texto de um lado da página. (E-119)

Rank – *fila, classificação por ordem; classificar por ordem*. (V-724)

Ranked – *ordenado por hierarquia*.

Arranjado em uma série ascendente ou descendente, de acordo com a necessidade ou importância. (T-709)

Rank function – *função “rank”*.

Função que dá o valor numérico em ASCII do caractere mais a esquerda de um conjunto de caracteres. (D-682)

Ranking – *ordenação, classificação*. (V-02)

RAP

(Ver: Response Analysis Program). (V-585)

Rapid access – *acesso rápido*.

Acesso a qualquer localização de um sistema de armazenamento, normalmente à memória principal do computador, muito rápido, na ordem de nanossegundos para computadores mais avançados, e de poucos microssegundos para os microcomputadores em geral. (H-270)

RARP (Reverse Address Resolution Protocol) – *ARP Reverso*.

(Ver: Reverse Address Resolution Protocol). (W-40)

RAS (Remote Access Server) – *Servidor de Acesso Remoto*.

(Ver: Remote Access Server). (W-164)

RAS (Remote Access Services) – *Serviços de Acesso Remoto*.

(Ver: Remote Access Services). (W-164)

Raster – *rastreio, varredura*.

Em computadores gráficos, um modelo predeterminado de linhas horizontais que cobrem uniformemente uma tela de exposição, formando a imagem. (S-400)

Raster graphics – *gráficos de varredura*.

Uma imagem gráfica formada por um padrão de *pixels* (pontos na tela), cuja resolução fica limitada à resolução máxima do monitor que estiver sendo usado. (S-363)

Rate – *taxa, velocidade; razão, relação*. (V-102)

Rated – *nominal; taxado; estimado*. (V-02)

Rating – *regime; classificação, graduação.*

Condições a que um sistema ou um dispositivo ou um componente elétrico é submetido durante seu tempo de funcionamento. (V-285)

Ratio – *relação, razão; taxa, índice.*

(1) Coeficiente ou divisão indicada de duas unidades.

(2) Comparação de duas expressões, por meio de um operador relacional. (V-109)

RAW (Rutgers Accounting Web)

Na Internet, um sistema de recuperação de informações, que oferece o compartilhamento de uma variedade de materiais gratuitos para o ensino de contabilidade e finanças, desenvolvido em conjunto com a *Accounting Education Change Commission* (AECC). (W-6)

Raw data – *dados brutos.*

Dados que não foram processados ou que podem não estar em condições de serem interpretados pela máquina. (S-412)

Raw image – *imagem bruta.*

Imagem não processada, não formatada, captada por um *scanner* mas ainda não avaliada. (U-422)

Raw mode – *modo normal.*

Representação binária dos números (0 e 1); também pode ser chamado modo binário ou sistema binário. (N-127)

Raw-type – *tipo de origem.*

Tipo de origem de topologia de rede. (V-463)

RBL (Realtime Blackhole List) – *Lista de Buraco Negro em Tempo Real.*

(Ver: Real Time Blackhole List). (W-30)

RCA-type connector – *conector tipo RCA.*

Conector usado para a ligação de equipamento de áudio e vídeo, como uma aparelhagem de som ou um monitor de vídeo composto, ao adaptador de vídeo do computador. (U-165)

RCP – *cópia remota.*

Um comando de UNIX que permite ao usuário copiar arquivos de um computador para outro. (W-141)

RD – *descrição de relatório.*

Em linguagem COBOL, o indicador de nível de entrada de descrição de relatório. (T-30)

RDBMS (Relational Data Base Management System) – *Sistema de Gerenciamento de Bancos de Dados Relacionais.*

O RDBMS geralmente possui todos os programas auxiliares, ferramentas de programação e documentação necessários à criação, instalação e manutenção de aplicações personalizadas de banco de dados. (B-222)

Re-engineering – *reengenharia.*

Um método de automação baseada em computadores, que parte da redefinição radical do modo como o trabalho é executado e da escolha de recursos informatizados capazes de otimizar o processo reprojeto. (J-517)

Re-entrant subroutine – *sub-rotina reintrodutível.*

Rotina que pode ser reaproveitada. (I-445)

Reactive VR – *realidade virtual reativa.*

Estilo de interação com um ambiente de realidade virtual que, além de permitir movimentos com seis graus de liberdade, permite a interação com os objetos que irão responder com um comportamento predefinido ou permitir que sejam mudados. Por exemplo, o usuário pode pegar um objeto 3D e lançá-lo a voar, ou pode empurrar um objeto 3D e alterar sua forma. (O-44)

Read – *ler; leitura.*

(1) Sentir (ler) a informação contida em alguma fonte.

(2) A leitura da informação contida em alguma fonte com a finalidade de processamento. (V-135)

Read access – *acesso de leitura.* (T-581)

Read command – *comando de leitura.*

Comando que lê a informação contida em alguma fonte. (J-60)

Read data – *leitura de dados.*

Programa ou comando que tem por finalidade ler, por meio de um arquivo, dados ou efetuar algum procedimento. (J-324)

Read error – *erro de leitura.*

No decorrer de uma operação de leitura, pode ocorrer um erro que é imediatamente detectado, comparado e indicado ao operador ou sistema que gerencia essa operação. (T-591)

Read head – *cabeça (cabeçote) de leitura.*

Uma cabeça magnética própria para operações somente de leitura. (G-197)

Read instruction – *instrução de leitura.*

Usada para acesso a meios magnéticos. (J-354)

Read only access – *acesso somente de leitura.*

Tipo de acesso a dados em que não é permitida a gravação ou sobreposição de dados. (V-553)

Read only file – *arquivo somente de leitura.*

Atributo associado ou cedido a um arquivo em uma unidade de armazenamento de indeferir qualquer tentativa de regravação de seus dados. (J-693)

READ statement – *declaração READ.*

Instrução em BASIC que permite ao computador requisitar dados via dispositivos de entrada durante a execução de um programa. (J-60)

Read write access – *acesso de leitura e gravação.*

Tipo de acesso em que é permitida a leitura e gravação de dados. (V-553)

Read-after-write verification process – *processo de verificação de leitura após a gravação.*

Processo de verificação de leitura após a impressão ou gravação. Um teste destinado a comparar uma operação de saída com os dados de origem, para conferir a sua exatidão. (B-170)

Read-only – *leitura sem alteração; somente leitura.*

Um tipo de acesso a dados que possibilita sua leitura, porém não sua alteração. (V-255)

Read-only access mode – *modo de acesso somente de leitura.*

Modalidade de tratamento dos dados que permite apenas a leitura dos dados armazenados. (R-385)

Read-only attribute – *atributo de leitura apenas.*

Atributo usado pelo DOS, indicando que um arquivo só pode ser lido, sem acesso para gravação. (J-494)

Read-only memory (ROM) – *Memória Exclusiva de Leitura.*

(Ver: Read-only-storage). (V-76)

Read-only-storage – *armazenamento de leitura sem alteração.*

Um dispositivo de armazenamento no qual os dados armazenados não podem ser alterados por meio de instruções. (T-616)

Read/write – *leitura/gravação.*

Com relação à memória interna ou aos dispositivos de armazenamento secundário, a capacidade de

registrar dados (gravar) e de recuperar dados gravados anteriormente (ler). (T-220)

Read/write head – *cabeçote de leitura/gravação.*

O mecanismo de leitura/gravação de uma unidade de disco ou fita magnética, composto de uma ou mais pequenas bobinas alojadas dentro de um gabinete. (E-22)

Read/write memory – *memória de leitura/gravação.*

Tipo de memória que, em operação normal, permite ao usuário o acesso (leitura) a posições individuais de armazenamento num dispositivo ou a gravação nessa posição. Normalmente, a eleição da operação de leitura/gravação é determinada por meio de um sinal de leitura/gravação aplicada ao dispositivo. As RAM são memórias típicas de leitura/gravação. Comparar com ROM. (H-255)

Read/write operation – *operação de leitura/gravação.*

Operação realizada com um arquivo cujo atributo de leitura é definido de forma que ele possa ser apagado ou modificado. (T-669)

Readability – *legibilidade.*

Propriedade de um programa que permite, facilmente, a compreensão de seus princípios e estruturação. Essa propriedade é fundamental para a manutenção de programas. (V-102)

Readback – *retroleitura.*

Função que permite a leitura anterior de dados. (V-416)

Readcount

É um parâmetro opcional no qual há troca das condições que são lidas pelo terminal. (B-146)

Reader – *leitura.*

Máquina ou dispositivo que converte a informação de sua forma de armazenamento a outra máquina ou dispositivo que permite introduzir em um sistema de processamento de dados informação procedente de um suporte externo. (G-231)

Reading – *leitura.*

A aquisição ou interpretação de dados de um dispositivo de armazenamento, de um meio de dados ou de qualquer outra fonte. (T-156)

Reading count – *contador de leitura.*

Dispositivo, quer seja um registro quer uma posição de memória, usado para contar a ocorrência repetitiva da operação de leitura. (T-659)

README file – *arquivo LEIAME.*

Arquivo que está contido no disco de instalação de um programa aplicativo. É uma espécie de manual de consulta rápida, contendo informações de última hora sobre o programa que não puderam ser incorporadas a ele. (S-1)

Readshare – *leitura compartilhada.*

Fonte de informações em uma rede local, na qual os dados são compartilhados entre diversos usuários. (V-329)

Ready – *pronto.*

Sinal de controle enviado de um arquivo periférico para a unidade central de processamento do computador, indicando que está em condições de operar sob o controle da unidade central. Normalmente, a unidade de controle envia um sinal-resposta destinado a dar início a uma operação na unidade periférica. (R-30)

Ready state – *estado de “pronto”.*

O estado no qual uma tarefa se encontra pronta para ser ativada e em condições de disputar tempo de execução do processador. (T-174)

Ready-made program – *programa pronto.*

Programa já feito, preparado, pronto para ser usado. (J-349)

Real address – *endereço real.*

Nos sistemas de memória virtual, endereço de uma posição na memória real. (J-20)

Real address area – *área de endereçamento real.*

Espaço virtual igual à memória real disponível. (K-205)

Real data – *dados reais.*

Dados, em precisão simples, formados por números reais ou números reais combinados com inteiros. (U-437)

Real life – *vida real.*

Contraposição à realidade virtual. (V-628)

Real memory – *memória real.*

Espaço real, físico, da memória principal. (K-177)

Real mode – *modo (modalidade) real.*

(1) Em VSE, uma modalidade de um programa que não pode ser paginado. (V-84)

(2) Nos microprocessadores Intel, um modo operacional em que as posições de memória são

mapeadas diretamente por um conjunto limitado de registradores, produzindo um tamanho máximo de memória de 1MB.

Real number – *número real.*

Um número que pode ser representado por um numeral finito ou infinito num sistema de numeração de base-fixa. (K-22)

Real partition – *partição real.*

Partição da área de endereçamento real, que pode ser usada para armazenar todo um programa aplicativo ou parte dele. (K-205)

Real storage – *memória real.*

Nos sistemas de memória virtual, memória de um sistema de computação da qual a unidade central de processamento pode obter diretamente instruções ou dados, e à qual também podem ser devolvidos diretamente os resultados. (H-717)

Real time – *tempo real.*

(1) (ISO) – Relativo ao processamento de dados por um computador em conexão com outro processo externo ao computador, de acordo com requisitos de tempo impostos pela impressão em modo conversacional a processos que são influenciados pela intervenção humana durante sua execução.

(2) Método de processamento de dados realizado a tal velocidade que, virtualmente, não decorre tempo algum entre o momento em que se faz a consulta e o instante em que se recebe o resultado. (V-90, 182)

Real time clock – *relógio de tempo real.*

(1) Dispositivo que indica o tempo real criando sinais periódicos.

(2) O lapso de tempo que separa os dois meios. (T-186)

Real time operating system – *sistema operacional de tempo real.*

Um sistema projetado ou otimizado para necessidade de um ambiente de controle de processos. (R-159)

Real time processing – *processamento em tempo real.*

Processamento da informação de uma maneira suficientemente rápida, de tal modo que os resultados das operações sejam obtidas a tempo de influenciar o processamento que está sendo monitorado ou controlado. (U-418)

Real time transmission – *transmissão em tempo real*.

Tipo de transmissão em que as informações recebidas no computador são processadas imediatamente e retransmitidas à origem. (H-290)

Real type – *tipo real*. (I-470)

Real-time input system – *sistema de entrada em tempo real*.

Os dados de entrada inseridos no sistema, em tempo de geração, por outro sistema. (J-418)

RealAudio

Software que permite que arquivos de som sejam retransmitidos da Internet para o PC do usuário em *streams* (continuamente), fazendo com que o som possa ser ouvido na medida em que o arquivo estiver chegando do servidor ao computador do usuário. O que geralmente ocorre é que o arquivo começa a ser enviado e, antes que todos os dados tenham sido recebidos, o som pode ser ouvido, produzindo o efeito de emissão instantânea de som. (W-15)

REALLOC (REALLOCation) – “*realocar*”.
Comando em C que realoca a memória principal. (Q-45)

RealPlayer

Um conhecido software executor de áudio e vídeo *streaming* (contínuos) desenvolvido pela Real Networks. (W-1)

Realtime Blackhole List (RBL) – *Lista de Buraco Negro em Tempo Real*.

Uma lista de correio eletrônico e *sites* maliciosos transmitidos abertamente, mantida por Paul Vixie. Assim, os assinantes da RBL podem rejeitar todas as correspondências e/ou tentativas de conexão de endereço IP (*Internet Protocol*) da RBL, efetivamente eliminando domínios irresponsáveis e incompetentes do resto da Internet. (W-30)

Realtime data compression – *compressão de dados em tempo real*.

Compressão de dados, em tempo real, na qual os dados são compactados todas as vezes em que são salvos no disco, e expandidos todas as vezes em que são carregados. (R-130)

Realtime system – *sistema em tempo real*.

Processamento da informação, de uma maneira suficientemente rápida, de tal modo que os resultados das operações sejam obtidos a tempo de

influenciar o processamento que está sendo monitorado ou controlado. (R-159)

Realtime system simulation – *simulação de sistemas em tempo real*.

Operação de um simulador, de tal forma que o fator de escala de tempo seja igual ao tempo correspondente ao do computador simulado. (U-430)

Rear cover – *tampa traseira*.

Tampa para a proteção do circuito. (P-127)

Rearrange – *rearranjo; rearranjar*. (T-677)

Reboot – *reinicializar*.

(1) Dar uma nova partida no computador, recarregando o sistema operacional. Veja também *boot* (inicializar), *bootstrap*. (V-220)

(2) Aproveitamento dos recursos disponíveis de um equipamento. (A-24)

Rec

Na Internet, prefixo que identifica um tipo de grupo de discussão (*newsgroup*) que discute tópicos recreativos, como, por exemplo, piadas (*rec.humor.funny*) ou jardinagem (*rec.gardens*). (W-1)

RECALIBRATE command – *comando RECALIBRATE*.

Comando que recalibra o disco. (T-603)

Recall – *rechamada*.

(1) Comando para recuperar algo. (V-645)

(2) Na pesquisa de banco de dados, uma medida que indica se a pesquisa obteve êxito na recuperação de registros pertinentes.

Recall configuration – *carregar configuração*. (T-422)

Receive – *receber*. (T-754)

Receive data – *dados recebidos*.

Dados transmitidos por outra estação e recebidos pela máquina que se está usando. (V-431)

Receive mode – *modo de recepção*.

Modo de recepção quando o modem está recebendo dados da linha. (R-364)

Receive operation – *operação de recepção*.

Recepção de uma mensagem transmitida de um terminal para um computador mediante uma linha de comunicações. (T-597)

Receive spectrum – *espectro de recepção*.

Faixa de frequência na recepção de sinais. (R-383)

Receive-only link – *conexão somente de recepção*.

Tipo de comunicação na qual uma *gateway* pode responder a uma chamada, mas não enviar uma chamada. É o lado *slave* (escravo) da comunicação *master/slave* (mestre/escravo). (B-37)

Received data – *dados recebidos*.

Dados recebidos pelo modem. (R-364)

Receiver – *receptor*.

(1) Em sistemas com ACF/TCAM, dispositivo que recebe uma mensagem transmitida de um terminal para um computador, através de uma linha de comunicações. (H-254)

(2) Dispositivo (em geral, uma impressora por páginas) destinado à recepção. Pode receber mensagens, mas não transmiti-las.

Receiver buffer – *“buffer” do receptor*.

Memória de dados recebidos. (R-367)

Receiver interrupt character register – *registrador do caractere de interrupção do receptor*.

Registrador que requisita uma interrupção do processamento para a recepção de dados. (R-348)

Receiver interrupt lead

Sinal do modem que gera uma interrupção na CPU, informando recepção de dados. (R-367)

Receiving – *recebimento, recepção*.

O processo mediante o qual um computador recebe informação de uma linha. (T-202)

Recharging station – *estação de recarga*.

Local em que são recarregados os dispositivos de armazenamento temporário. (V-310)

Recode – *recodificar*. (U-328)

Recognition – *reconhecimento*.

A tecnologia de usar uma máquina para ler e codificar em linguagem de máquina os caracteres impressos por meio de dispositivos sensíveis à luz. (E-548)

Recognition unit – *unidade de reconhecimento*.

Unidade que pesquisa, projeta, desenvolve e aplica métodos de execução autocontrolada de reconhecimento. (T-619)

Recognize – *reconhecer, identificar, aceitar*. (V-122)

Recognized – *reconhecido, entendido*. (R-331)

Recompile – *recompilar*.

Compilar novamente um programa, em geral porque é preciso fazer alterações no código-fonte em resposta a mensagens de erro emitidas pelo computador. (E-62)

Recompose – *recompor, recombinar*. (I-289)

Reconfiguration – *reconfiguração*.

Mudança feita, numa dada configuração de um sistema de computador, principalmente com a intenção de manter a integridade do sistema. (R-390)

Reconfigure – *reconfigurar*.

Uma mudança feita numa dada configuração de um sistema de computador; por exemplo, isolar e omitir uma unidade funcional que esteja com defeito, conectar duas unidades funcionais por meio de ligações alternativas. (S-208)

Record – *registro; registrar*.

(1) Um grupo de fatos relacionados, ou campos de informações tratados como uma unidade, ou ainda uma lista de informações em uma forma imprimível.

(2) Colocar dados num dispositivo de armazenamento.

(3) Uma coleção de informações sobre algo individual ou um item em um universo. (V-237).

Record description – *descrição de registro*.

O conjunto total de entradas de descrição de dados associadas com um registro lógico particular. (T-161)

Record key – *chave de registro*.

(1) No sistema de comunicações 3790, um campo particular localizado no primeiro bloco de cada registro de um conjunto de registros indexados, usado como chave para armazenamento e recuperação de registros num conjunto de dados.

(2) Em processamento de texto, uma chave que coloca o equipamento em estado de gravação, isto é, pronto para receber textos e instruções de programa. (T-163)

Record locking – *bloqueio de registro*.

(1) Uma restrição do acesso de uma região de um arquivo para outro processo. (N-129)

(2) Esquema de proteção usado por DBMS para preservar a integridade de dados numa situação multiusuária. (N-129)

Record size – *tamanho do registro.* (F-120)

Recordable drive – *drive gravável.*

Um *drive* que lê CDs de áudio e que também pode ler e gravar CD-ROMS. (W-181)

Recorder layout – *layout (gabarito) de registrador.* (U-327)

Recording process – *processo de registro.*

Ato de ler, calcular, armazenar dados na memória virtual. (L-94)

Recover – *recuperar.*

(1) Comando do DATABASE2 (DB2) para recuperação de tarefas perdidas durante a execução do programa. (V-645)

(2) No DOS e no OS/2, um comando externo que recupera, parcialmente, os dados ou instruções de um arquivo que contenha setores defeituosos. (E-93)

(3) Restaurar dados apagados ou direcionados de forma incorreta, ou fazer com que um sistema de computador volte a um estado estável.

Recovery – *recuperação, restauração.*

Processo pelo qual se restaura a operação normal após o aparecimento de uma falha. (V-163)

Recovery procedure – *procedimento de recuperação.* (D-894)

Rectangle – *retângulo.*

(1) Comando em Pascal que desenha um retângulo nas coordenadas especificadas da tela gráfica. (Q-83)

(2) Retângulo especial para simbolizar fluxogramas, no caso de comandos. (N-141)

Recursion – *recursão, repetição.*

Processo pelo qual se define ou se expressa uma função, um procedimento, uma linguagem, uma estrutura lingüística ou a solução de um problema em seus próprios termos, produzindo, assim, uma função recursiva, uma sub-rotina recursiva etc. (S-274)

Recursive – *recursivo.*

Relativo ao processo com propriedades inerentemente repetitivas. O resultado de cada repetição é, normalmente, dependente do resultado da anterior. (V-232)

Recursive function – *função recursiva.*

Uma função cujos valores são números naturais derivados de números naturais por uma fórmula de

substituição, na qual a função é um operando. (K-72)

Recursive program – *programa recursivo.* (D-89)

Programa cujas instruções fazem com que um módulo ou sub-rotina faça uma chamada a ele(a) próprio(a). As funções recursivas de um programa podem ser usadas para implementar estratégias de pesquisa ou executar cálculos repetitivos.

Recursively – *recursivamente.*

(1) Pertencente ou relativo a um processamento em que cada passo utiliza os resultados obtidos nos passos anteriores.

(2) Relativo a um processo reiterativo por natureza. (V-15)

Recycled – *reciclado.*

Gerada uma nova versão para um arquivo. (R-312)

Red – *vermelho.*

Uma cor primária aditiva, cujo matiz é criado com a sobreimpressão de partes iguais de magenta e amarelo, que são cores primárias subtrativas de impressão. (W-67)

Redefine – *redefinir.*

Tornar a definir o valor de uma variável; palavra reservada em COBOL. (D-556)

Redline layer – *marcador.* (J-522)

REDRAW

Comando do software AutoCAD que atualiza e limpa a tela de “sujeiras” que ocorrem quando se elabora um desenho. (R-210)

REDUCE – *linguagem REDUCE.*

Linguagem de programação para manipulação formal e simplificação algébrica. (V-119)

Reduction Instruction Set Computer (RISC) – *Computador com Conjunto de Instruções Reduzidas.*

É um computador de médio/grande porte. (V-657)

Redundancy – *redundância.*

Em transmissão da informação, é a fração do conteúdo total da informação contida numa mensagem, que pode ser eliminada sem que haja perda de seu significado inicial. (S-423)

Redundant – *redundante.*

Relativo a situações em que há excesso de informações em um mesmo sentido. (U-274)

Redundant Array of Independent Disks (RAID)

Um método de armazenar dados em múltiplos *drives* de disco rígido que operam em conjunto para acesso mais rápido e maior confiabilidade. Por meio da utilização de determinadas técnicas, fornecem um melhor desempenho, minimizando as perdas de dados provenientes de falhas mecânicas ou elétricas. Há diversos “níveis” de RAID, oficialmente definidos com base nas técnicas que utilizam, cada um projetado para um tipo específico de aplicação. (W-8)

Redundant module – *módulo redundante*.

Módulo que “entra em ação” quando o principal pára de funcionar. (P-164)

Redundant power supply – *fonte de alimentação redundante*.

Equipamento que possui duplicidade em sua fonte de alimentação; prevendo uma eventual quebra de uma delas, a fonte restante se encarregará de suprir o consumo do equipamento, sem afetar o funcionamento. (U-274)

Reel – *carretel; bobina*.

Usado para enrolar fitas magnéticas. (S-278)

REENTER – *reentrar*.

Palavra reservada em linguagem de programação COBOL. (H-266)

Reentrant program – *programa reentrante*. (E-215)**Reference** – *referência*.

Em PL/1, o uso de um nome, com exceção dos casos em que surge um conceito que origine uma declaração explícita. (V-237)

Reference guide – *guia de referência*.

Guia de referência da linguagem. (T-120)

Reference manual – *manual de referência*.

Manual de fácil utilização (rápida consulta). (P-150)

Reference signal – *sinal de referência*.

Sinal do controle gerado no momento por um potenciômetro. (V-699)

Refinement – *decomposição*.

Técnica de construção de algoritmos que consiste em decompor um problema em diferentes subprogramas, que serão estudados independentemente uns dos outros após a especificação das interfaces

que implementam. Essa é uma técnica muito utilizada na análise descendente. (V-104)

Reflect – *refletir*. (V-13)**Reformatting** – *reformatar, reformatando; reformatação*. (I-399)

(1) Em sistemas operacionais, repetir uma operação de formatação em um disquete ou disco rígido.

(2) Em processadores de textos e programas de *layout* de páginas, o ato de alterar a disposição de elementos de texto na página.

Refresh – *restaurar, renovar*.

(1) Reativar pontos de exibição do vídeo para manutenção das informações na tela.

(2) Restaurar as informações na RAM sem alterá-las, pela passagem de uma corrente elétrica. (V-174)

Refresh rate – *taxa de renovação*.

(1) Reduzir a taxa de erros de um programa. (V-681)

(2) Com referência ao hardware de vídeo, a frequência através da qual a tela toda é redesenhada para manter uma imagem constantemente livre de cintilância. Em telas de TV e monitores de varredura de linha, o feixe de elétrons que ilumina o revestimento de fósforo na superfície interna da tela renova, normalmente, toda a área de imagem a uma taxa de cerca de 60 Hz ou 60 vezes por segundo. (E-163)

Regardless – *apesar de; descuidado, negligente*. (K-122)**Regen** – *regenerar*.

Reenergizar o *buffer* do monitor para que não haja perda do conteúdo digitado em certos tipos de *buffers*; é também chamado *refresh*. (Ver: Refresh). (N-128)

Regenerate – *refazer, regerar*. (K-162)

Modificar o código-fonte.

Regex method – *método Regex*.

Método que procura critérios para o conhecedor avançado de sistemas de computador (“*geek*”). (Ver: Regular expression). (W-142)

Region – *área em utilização*. (R-328)**Region size** – *tamanho da área em utilização*. (F-163)

Register – *registrador*.

(1) Um dispositivo do hardware usado para armazenar uma certa quantidade de bits ou caracteres. Um registrador é normalmente construído de elementos, tais como transistores ou tubos e geralmente armazena uma palavra de informação. A programação comum exige que o registrador tenha condições de operar a informação, e não somente armazená-la.

(2) Um conjunto de *flip-flops*. (V-82, 84)

Register optimization – *otimização de registros*.

Em um compilador, identifica registros de máquina a quantidades intermediárias e variáveis, de tal forma que minimizem o número de vezes que o registro deve ser restaurado, para voltar a ser carregado posteriormente. (R-122)

Register set – *conjunto de registradores*.

Conjunto de dispositivos do hardware utilizado para armazenar uma certa quantidade de bits ou caracteres. (Ver: Register). (R-159)

Register transfer – *transferência de registros*. (V-08)**Register variable** – *variável de registrador*.

Dispositivo do hardware utilizado para armazenar uma certa quantidade de bits ou caracteres. (J-78)

Register-transfer language – *linguagem de transferência de registros*.

Uma das linguagens de alto nível empregada para especificar ou projetar um sistema compreendendo vários registros interconectados. (D-96)

Registration – *registro*.

O processo de alinhar elementos ou sobrepor camadas em um documento ou gráfico precisamente de modo que, quando impressos, fiquem um em relação ao outro dispostos corretamente. (W-65)

Registry – *Registro*.

No Windows NT, Windows 95 e Windows 98, um banco de dados do sistema que permite aos programas armazenar a informação de configuração do hardware e de arquivos de software no computador dos usuários, para a sua execução correta. Substitui os arquivos .INI do Windows 3.1. (W-103)

Regression analysis – *análise de regressão*. (U-327)**Regular expression** – *expressão comum*.

Não corresponde, entretanto, ao que normalmente se entenderia por “expressão comum”. É utilizada por aficionados de UNIX e aqueles que gostam de codificar a expressão comum em representação aritmética. Muitos tipos de procuras condicionais podem ser representadas pelo uso de expressões matemáticas. (W-142)

Regularly-updated information – *informação regularmente atualizada*.

Modificar um sistema, um arquivo de dados ou uma informação que reflita a sua versão mais recente. As atualizações de software costumam apresentar pequenas modificações ou corrigir erros encontrados depois que o programa foi liberado. (C-116)

Regulate – *regular, ajustar*.

Uma forma de compensação das mudanças sofridas que provocam perdas devido a variações na temperatura de um cabo. (J-540)

Reindex – *reorganizar, reindexar*.

Reorganizar determinado serviço. (D-395)

Reinitialize – *reinicializar*.

Processo de reformatação de um disco que esteja com algum problema de blocos ruins, ou que esteja no limite da sua capacidade de redirecionamento de setores ruins. (U-699)

Reinsert – *reinserir*.

Reinserir o disco. Procedimento preventivo anexo a operações em que o processamento se dá de forma irreversível, portanto exigindo atenção. Uma maneira de minimizar erros de entrada (digitação) no processamento. (J-695)

Reinstall – *reinstalar*.

Processo de reinstalação de um programa no equipamento. (K-4)

Reject – *rejeitar*.

Rejeição por parte de um receptor, de uma informação que efetivamente recebeu. (T-619)

Related colors – *cores relacionadas*.

Cores que se encontram na seqüência umas das outras no círculo cromático (*color wheel*). (M-60)

Relation – *relação*.

Em programação Assembler, a comparação entre duas expressões para verificar se o valor de uma é igual, maior ou menor que o valor da outra. (V-636)

Relation data base – *base de dados relacionais*.
Uma base de dados na qual o relacionamento entre os itens de dados são expressamente especificados como atributos igualmente acessíveis. (E-502)

Relational – *relacional*.

Referente à ação de comparar duas expressões ou quantidades para determinar se o valor de uma delas é menor, igual ou maior que a outra. Pode ser ainda quociente ou divisão indicada de duas quantidades. (V-243, 133)

Relational data access system – *sistema de acesso a dados relacionais*. (R-181)

Relational data base – *banco de dados relacional*.
Uma base de dados na qual os relacionamentos entre os itens de dados são expressamente especificados como atributos igualmente acessíveis. (T-426)

Relational environment – *ambiente relacional*.
A configuração de um sistema baseado em banco de dados, a qual gerenciada de modo relacional. (R-400)

Relational expression – *expressão relacional*.
Expressão aritmética + operador relacional + expressão aritmética que resulta em “verdadeiro” ou “falso”. (D-488)

Relational file – *arquivo relacional*.
Arquivo sob arquitetura relacional. (T-195)

Relational operator – *operador relacional*.
Na programação em Assembler, operador que pode ser utilizado numa relação de caracteres para indicar a comparação a ser efetuada entre os termos da relação. Os operadores são GT (maior que), LE (menor que ou igual a), LT (menor que) e NE (não igual a). (D-49)

Relational-oriented – *orientado relacionalmente*.
Refere-se aos sistemas de gerenciamento de base de dados que seguem o princípio da busca relacional. (R-400)

Relationship – *relação, relacionamento*.
A relação existente entre conceitos pertinentes à observação empírica. (D-396)

Relative address – *endereço relativo*.
Um endereço ao qual o endereço-base deve ser somado a fim de se encontrar o endereço da máquina. (D-99)

Relative addressing – *endereçamento relativo*.
Usa o formato de duas “palavras” para ser realizado. (E-390)

Relative humidity – *umidade relativa*.
A umidade relativa do ar deve ser controlada para não danificar a máquina. (P-129)

Relative-location field – *campo de alocação relativa*. (J-485)

Relative URL (RELURL) – *URL Relativo*.
Um URL parcial, que não define completa e claramente um arquivo específico, porém é funcional pelo seu contexto. Consiste em um nome de arquivo (como “abcd.html”), mas não especifica seu tipo ou localização. (W-182)

Relay – *relê*.
Dispositivo eletromagnético operado por correntes em um ou mais enrolamentos de um eletroímã, cuja operação provoca, num circuito elétrico, mudanças bruscas; por exemplo, abertura do circuito, mudanças das ligações ou variações nas suas características. (V-97)

Release – *liberar; requisitar; (nova) versão*.
(1) Um *job* que aguardava pode ser liberado para execução somente quando o operador entra com o comando RELEASE pelo console, nomeando o *job* a ser executado. O *job* será então requisitado da *job queue* de acordo com superioridade (prioridade superior).

(2) Um requisito para retornar a uma área ou espaço não usado, reservada anteriormente para um novo arquivo ou para um usuário subsequente.
(3) Termo utilizado para indicar uma nova versão de um trabalho técnico, de um programa de computador, de um sistema operacional etc. (V-197)

Reliability – *confiabilidade*.
(1) Grau de confiança ou de credibilidade nos resultados.
(2) Tempo com que é expresso o grau de fidelidade de uma informação em relação à origem, como no caso de processamento de registros de dados em fita ou disco magnético. (E-192)
(3) A segurança atribuída a um resultado. (T-619)

Relink – *religar, reconectar*. (D-404)

Reload – *recarregar*.
Recarregar um programa ou sistema operacional. (T-757)

Relocatable – *relocável*.

Refere-se a informações ou programas que podem ser localizadas em algum lugar da memória sem dificuldade. (G-471)

Relocatable object code – *código-objeto relocável*.

Tipo de programa compilado que pode ser transferido de uma área da memória para outra, sem perda de dados. (V-562)

Relocatable object module – *módulo-objeto relocável*.

São programas relocáveis em linguagem de máquina no código-objeto. É gerado sempre que o programa é compilado. (N-123)

Relocatable partitioned core – *núcleo particionado relocável*.

O núcleo possui várias unidades menores, nas quais cada parte pode ser acessada individualmente pelo programa de controle e movida para outra área, sem afetar sua operação. (J-351)

Relocate – *relocar*.

(1) Mover uma rotina para outro local.
(2) Modificação automática das instruções de um programa ou rotina, de tal forma que permita sua carga em qualquer região especificada da memória e sua execução nessa mesma região. (H-299)

Relocating loader – *carregador de relocação*.

Para relocar, mover dados de uma memória para outra. (J-352)

Relocation – *relocação*.

(1) Modificação das constantes de endereço que tem por objetivo compensar uma mudança na origem de um módulo, de um programa ou de uma seção de controle.
(2) Possibilidade ou recurso que permitem mover um programa para uma seção da memória real diferente daquela em que o programa foi carregado primeiramente.
(3) Processo pelo qual os endereços relativos que se encontram no espaço endereçável de um programa são traduzidos para posições contíguas específicas da memória real. A relocação pode ser de dois tipos: estática e dinâmica. (E-190)

Relocation dictionary – *dicionário de relocação*.

A parte de um módulo objeto ou módulo de carga que identifica todos os endereços que devem ser ajustados quando ocorre uma relocação; uma lista

de endereços absolutos nos textos, os quais devem ser recalculados na carga do módulo. (F-112)

REM

Memória pertencente à ULA (Unidade Aritmética e Lógica). (D-430)

Remainder – *resto, restante*.

Palavra reservada em linguagem de programação COBOL. (V-242)

REMark (REM) – *“observação”*.

Comando utilizado para renomear arquivos ou movê-los entre subdiretórios no mesmo disco. (U-719)

Remark – *observação*.

Um descrito de uso ou a função de uma declaração. (D-610)

REMARK statement – *declaração REMARK*.

Instrução em BASIC que permite ao programador inserir comentários ou advertência dentro do corpo de instruções de um programa. (J-470)

Remote – *remoto*.

Pertinente aos dispositivos que são conectados a uma unidade de controle, por meio de uma ligação de dados. (V-179)

Remote access – *acesso remoto*.

Pertinente à comunicação ou aos dispositivos de processamento de dados por uma ou mais estações distantes desses dispositivos. (R-152)

Remote Access Server (RAS) – *Servidor de Acesso Remoto*.

Um PC na rede que tem vários modems anexados, permitindo a conexão de outros usuários via linha telefônica. (W-164)

Remote Access Services (RAS) – *Serviços de Acesso Remoto*.

Programa de acesso remoto para servidores que permite que usuários se conectem a uma rede local baseada em NT, usando um modem, conexão X.25 ou uma conexão WAN. (W-164)

Remote boot – *“boot” remoto*. (H-386)

Remote clipboard – *área de transferência (clipboard) remota*.

Uma área especial da memória mantida por sistemas operacionais. O *clipboard* guarda as últimas informações copiadas ou cortadas. Em seguida, uma operação de colagem permite passar os dados do *clipboard* para o programa que estiver sendo

executado. O *clipboard* propicia a transferência de informações entre programas, contando que o segundo programa consiga ler o formato dos dados gerados pelo primeiro. (C-159)

Remote communication – *comunicação remota*. Interação com um computador remoto mediante uma conexão telefônica ou alguma outra linha de comunicação. (U-168)

Remote computing – *computação remota*. Uma configuração de computador na qual existem terminais remotos diretamente ligados à unidade central de processamento, fornecendo comunicação direta terminal/computador. (T-675)

Remote console – *console remoto*. Uma unidade de controle, como um terminal, pela qual o usuário se comunica com um computador. É o gabinete no qual os principais componentes e controles do sistema ficam alojados, englobando, às vezes, a tela, o teclado ou ambos. (C-137)

Remote control – *controle remoto*. Dispositivo automático de controle usado para efetuar, remotamente, por meios eletrônicos, uma função. (R-398)

Remote data management – *gerenciamento remoto de dados*. Gerenciamento de dados, por meio de uma rede, na qual um nó pode solicitar ao servidor a manipulação dos dados de qualquer nó que os possua e que permita acesso. (R-398)

Remote data station – *estação remota de dados*. Estação de trabalho ligada à rede através de um modem. (R-364)

Remote database – *base de dados remota*. Base de dados distribuída pela rede, ou seja, não localizada no computador do usuário. (R-389)

Remote debugger – *depurador remoto*. (K-163)

Remote file access – *acesso remoto a arquivos*. (T-577)

Remote job entry terminal – *terminal remoto de entrada de jobs*. Terminal que se encontra bem longe da máquina principal. (V-697)

Remote login – *entrada remota*. Entrada remota no sistema mediante senhas de acesso. (T-577)

Remote machine – *equipamento remoto*.

Equipamento situado em local distante do computador ao qual está ligado. Depende de modens e linhas telefônicas para se comunicar com o *host*. (U-316)

Remote mode – *modo remoto*.

Um ou mais dispositivos de entrada e saída ligados ao sistema por meio de uma unidade de controle de telecomunicações. Obrigatoriamente, haverá entre o terminal e o sistema um equipamento modulador e demodulador (modem). (S-159)

Remote network – *rede remota*.

A rede à qual um computador remoto é conectado por meio de uma linha telefônica e um modem ou alguma outra linha de comunicação. (W-75)

Remote presentation – *apresentação remota*.

Parte da DPPX que adapta os dados e as convenções do controle de um usuário final de uma seção às necessidades e restrições de um outro usuário final de seção mediante a linha de comunicação (rede). (R-398)

Remote procedure call – *chamada remota de procedimento*. (T-588)

Remote server – *servidor remoto*.

A central de processamento quando se utiliza o computador em um nó de uma rede. (R-387)

Remote Spooling Communications Subsystem (RSCS) – *Subsistema de Comunicação Remoto em Fila*.

Parte de um sistema que realiza a comunicação de dois terminais remotos mediante enfileiramento de dados. (V-526)

Remote station – *estação remota*.

Equipamento terminal de dados usado para comunicação entre o sistema de processamento e uma localização distante em espaço ou tempo. (T-639)

Remote system – *sistema remoto*.

O computador ou rede a que um usuário remoto tem acesso via modem e linha telefônica. (W-63)

Remote target – *objetivo remoto*. (R-127)

Objetivo que se encontra distante.

Remote terminal – *terminal remoto*.

(1) Um terminal situado em local distante do computador ao qual está ligado. (E-120)

(2) O computador conectado a um sistema remoto.

Remote-boot – “boot” remoto. (J-490)

Removable – removível.

Designação dada a determinados periféricos que podem ser removidos. (T-641)

Removable disk – disco removível.

Um disco que pode ser fisicamente removível. (E-408)

Removable disk pack – pacote de discos removíveis.

Conjunto de discos rígidos que podem ser removidos para substituição em computadores. (D-16)

Removable file system – sistema de arquivos removíveis. (T-599)

Removable hard drive – unidade de disco rígido removível.

Dispositivo, com grande capacidade de armazenamento, que pode ser desconectado do computador sem perder os dados armazenados. (R-413)

Removable media – meios removíveis. (E-153)

Removable storage media – meios de armazenamento removíveis.

Dispositivos de memória secundária nos quais o meio de armazenamento propriamente dito – um disco magnético, por exemplo – pode ser retirado da unidade de disco para ser guardado em um local seguro. (E-153)

Removal of redundant data – remoção de dados redundantes. (V-701)

Remove – afastar; desviar; destruir; eliminar.

Remover uma linha num processo de edição de texto ou de um programa. (R-240)

Remove completed tasks – remover tarefas completadas. (L-141)

Rename – renomear.

(1) Comando em Pascal, DOS e Clipper que renomeia um arquivo do diretório. (Q-34)

(2) Comando usado para mudar o nome do arquivo em disco. (V-614)

RENAME-REM – renomear.

Utilitário capaz de modificar o nome de um arquivo (normalmente, um comando DOS). (Q-34)

Render – desenhar; renderizar.

(1) Usar computação gráfica para desenhar objetos tridimensionais realisticamente.

(2) Interpretar os conteúdos de um documento, imagem ou outro tipo de arquivo para que possam ser exibidos ou armazenados no computador. (W-15)

Rendering – renderização.

(1) Termo usado principalmente para programas de CAD que faz com que um desenho em três dimensões seja preenchido na tela de forma a dar uma sensação de “peça” sólida. (R-210)

(2) Na computação gráfica, a representação de imagem digital realística de objetos tridimensionais utilizando a tecnologia do computador. (W-15)

Rent – aluguel.

Preço pago periodicamente pela utilização do Sistema Nacional de Telecomunicações, para a transmissão de dados ou prestação de outros serviços, com base no tempo de utilização. (T-615)

Renumbered – renumerado. (J-466)

Reorganized – reorganizado. (H-800)

Repagination – repaginação.

Ato de renumerar as páginas de um documento. (T-358)

Repair service – serviço de reparo.

Serviços prestados, normalmente de terceiros, para reparo de equipamentos. (V-297)

Repeater – repetidor.

(1) Um recurso (dispositivo) instalado em intervalo regularmente espaçado em um dispositivo de transmissão (linha de transmissão), que proporciona amplificação de áudio e sinais vocais.

(2) Um amplificador eletromecânico ou eletrônico de sinais teleimpressores, utilizado para compensar a distorção de linha, inerente aos dispositivos que operam à grande distância. Também chamado regenerativo. (H-279)

Repertory – repertório, elenco.

Repertório de instruções. Equivalente a um jogo de instruções. (V-13)

Replace – substituir.

(1) Comando usado para alterar variáveis de campo de dados que são usados como parte de registros dentro de arquivos. (V-607)

(2) Um utilitário embutido na maioria dos processadores de textos que permite localizar um *string* (série de caracteres) e substituí-lo por outros. (E-94)

Replacement – *reposição, substituição.*

Uma ação, aceita pelo contratante, de repor todas as peças ou máquinas danificadas durante o tempo de validade do contrato. (V-297)

Replacing – *substituir.*

Palavra reservada da linguagem COBOL. (D-569)

Replication – *reprodução.*

O processo de sincronizar dados armazenados em dois ou mais computadores. (W-102)

Reply – *resposta.*

Mensagem enviada a um emissor como resposta a uma mensagem recebida que formulava uma pergunta. (R-174)

Reply function call – *chamada de função de resposta.* (J-435)

Reply message – *mensagem de resposta.* (T-597)

Report – *relatório.*

No gerenciamento de bancos de dados, documento de saída preparado por um sistema de processamento de dados, normalmente formatado com números de páginas e títulos. (V-248)

Report file – *arquivo de relatórios.*

Um arquivo de registro de relatórios, das ocorrências e dos resultados do processamento de determinado serviço. (T-640)

Report of bugs – *relatório de falhas.*

Reportagem ou relatório das falhas operacionais de um produto da área de informática. (K-3)

Report writer – *repórter; autor de matéria jornalística ou de relatório.* (K-5)

Reporting error – *erro de relatório.*

Recurso de alguns softwares, geralmente linguagens de programação, de elencar os erros encontrados durante a sua execução. (R-246)

Repository – *repositório.*

Um recurso para o armazenamento de descrições e comportamentos de objetos em uma empresa, incluindo requisitos, políticas, processos, dados, bibliotecas de software, projetos, plataformas e pessoal, com o potencial de apoiar tanto o desenvolvimento de software quanto o gerenciamento de operações. (W-96)

Representation – *representação.* (V-232)

Reprogrammable – *reprogramável.* (J-540)

Reprogramming – *reprogramação.* (O-08)

Request – *solicitação, pedido.*

(1) Solicitação, por meio de uma unidade básica de transmissão, que faz com que o programa de controle da rede realize uma operação de transferência de dados ou uma operação auxiliar.

(2) Unidade de mensagem que assinala o término de uma ação particular ou de um protocolo. (R-179)

Request For Proposal (RFP) – *Solicitação de Proposta.*

Uma solicitação de proposta que indica as especificações para um projeto de software ou outras necessidades do sistema. (W-15)

Request message – *mensagem de solicitação.* (T-597)

Request packet – *pacote de solicitação.*

Conjunto de solicitações ao sistema operacional que modifica a lista do bloco do controle de processos, dando prioridade aos programas preestabelecidos. (V-383)

Request to Send – *solicitação de envio.*

Sinal que solicita permissão para transmissão de dados. (V-431)

Requester – *requerente.*

Usuário que requisita serviços de um servidor de arquivos em redes. (U-610)

Require – *requisitar, solicitar.* (R-180)

Requirement – *exigência, requisito, requerimento.*

Expressão dos requisitos supostos num computador que se está executando. Para se definir essas necessidades de forma adequada, normalmente é necessário definir corretamente os requisitos, não só dirigidos ao sistema projetado, como também no que diz respeito a sua efetiva operacionalidade. (F-149)

Rerun – *reoperação.*

Repetição de operação (processamento). (U-328)

Research – *pesquisa.*

(1) O uso de métodos científicos para fornecer critérios de decisão concernentes à ação de pessoas, máquinas e outros meios em sistemas que envolvam operações repetitivas.

(2) O uso de métodos analíticos adotados da matemática para resolver problemas operacionais.

O objetivo é informar à administração bases mais lógicas para fazer previsões e tomar as medidas necessárias. Entre as técnicas científicas mais usadas na pesquisa operacional temos: programação linear, teoria da informação, teoria da probabilidade, teoria dos jogos, métodos de Monte Carlo etc.

Resend – *retransmitir*.

(Ver: Send). (R-180)

Reserved page frames – *quadros de páginas reservados*.

Conjunto de páginas de memória reservado ao uso do sistema operacional. (V-331)

Reserved word – *palavra reservada*.

(1) Palavra que tem significado especial para o computador, e que só pode ser aplicada em determinadas situações ou condições.

(2) Palavra reservada em linguagem de programação, a qual é usada no programa-fonte para fins sintáticos. Tem função fixa e não pode aparecer num programa como um operando definido pelo usuário. Também chamada de palavra-chave. (T-155)

Reset – *restaurar, apagar, pôr em zero; restauração*.

(1) Restituir ou restaurar um dispositivo de armazenamento a um estado inicial preestabelecido, que não precisa ser necessariamente o que denota zero.

(2) Colocar uma célula ou um campo binário no estado que denota zero.

(3) Devolver um dispositivo a seu valor ou posição zero ou a uma condição inicial ou selecionada, de acordo com determinada norma ou critério. (E-152)

(4) Ato ou efeito de restaurar. Devolução de um endereço variável ou outra palavra de máquina ao seu valor pré-selecionado ou inicial. (V-354)

Reset button – *botão de reinicialização*.

Tecla, geralmente, localizada no painel de controle no gabinete do computador que permite a reinicialização do sistema. (R-253)

Reset key – *tecla de reinicialização*.

Uma tecla ou botão que, uma vez pressionado, reinicializa o computador. Normalmente localizada na unidade do sistema, ela é uma alternativa para o ato de desligar e ligar o computador quando, por algum motivo, ele fica travado. (E-164)

Resident – *residente*.

(1) Pertinente à parte de uma tarefa que permanece alocada na memória durante todo o tempo de execução de um conjunto definido de tarefas.

(2) Relativo a um programa que reside de forma permanente na memória. (V-55)

Resident font – *fonte residente*.

Fonte que já vem gravada na memória da impressora. (T-365)

Resident program – *programa residente*.

Relativo a um programa que reside permanentemente na memória. (I-409)

Resistance – *resistência*.

O grau no qual um cabo ou fio se opõe ao fluxo de corrente elétrica, geralmente medido em ohms. (E-60)

Resistor – *resistor*.

Componente eletrônico que introduz uma resistência no circuito, oferecendo oposição à passagem de corrente elétrica. (V-97)

Resize – *redimensionar*.

Redefinir o tamanho. (T-264)

Resizing objects visually – *redimensionar objetos visualmente*. (H-773)

Resolution – *resolução*.

(1) Quantidade de informação gráfica que pode aparecer em uma representação visual. Geralmente, a resolução de um dispositivo de representação em tela é representada pelo número de linhas que podem ser distinguidas visualmente. Define-se também a resolução de um sistema que processa gráficos pelo número de linhas que podem ser representadas na tela ou, de forma alternativa, pelo número de pontos ou *píxels* (elementos de imagem) que podem ser representados na vertical e horizontal. Normalmente, são utilizados 200 pontos verticais e 400 horizontais.

(2) Regra de inferência num cálculo de predicados utilizada para deduzir uma nova fórmula lógica a partir de fórmulas antigas. Foi muito utilizada na derivação automática de teoremas matemáticos, uma vez que representa uma alternativa eficaz às regras tradicionais de inferência.

(3) Caracterização do menor detalhe que pode ser reconhecido em uma imagem obtida por meio de um sistema, geralmente de reprodução. Normalmente, a resolução é expressa pelo inverso da di-

mensão linear do menor detalhe ou medida pelo número máximo de linhas alternadas, preto e branco. O conceito acima é aplicado no caso de transmissão por fac-símile, fototelegrafia ou TV. (4) Densidade de pontos (*píxels*) para representação de um caractere no vídeo. (5) Quantidade de detalhes com que as imagens podem ser exibidas. (V-253)

Resource – *recurso*.

(1) Dispositivos de entrada/saída, unidade central de processamento, conjunto de dados e programas de controle de processamento. (V-205)
(2) Em sentido geral, dentro do plano da informática, qualquer um dos elementos – humano, de equipamento físico ou de informação – de que uma instalação de processamento de dados dispõe, que seja considerado necessário para tratar e processar a informação automática e eficazmente. (E-154)
(3) Qualquer dispositivo ou possibilidade de um sistema computacional necessário à execução de um serviço. (V-656)

Resource editor – *editor de recursos*. (K-163)

Resource file – *arquivo de recursos*.

Um arquivo formado pelos dados de um recurso e pelo mapa do recurso que o indexa. (B-188)

Resource graph – *gráfico de recursos*.

Recursos existentes para se trabalhar em modo gráfico. (T-594)

Resource manager – *gerenciador de recursos*.

Um termo geral para qualquer função do programa de controle responsável pela alocação de um recurso. (T-573)

Response – *resposta*.

A variação na sensibilidade de um dispositivo em relação ou a diferentes comprimentos de ondas. (H-511)

Response Analysis Program (RAP) – *Programa de Análise de Resposta*.

Um componente do serviço de suporte de subsistema que processa comandos provindos do controlador de subsistema, que solicita a impressão de dados ou a atualização da biblioteca do subsistema. (V-585)

Response parameter – *parâmetro de resposta*. (J-527)

Response time – *tempo de resposta*.

(1) Tempo decorrido do momento em que é gerada

uma mensagem num terminal e o instante em que é recebida uma resposta. (S-448)

(2) Intervalo de tempo compreendido entre o momento em que um trabalho é submetido a um sistema de cálculos e o instante em que são obtidos os resultados. (E-568)

Restart – *reinicializar, reiniciar*.

(1) Restabelecer a execução de uma rotina, utilizando os dados registrados num ponto de controle.
(2) Retornar a um ponto anterior de um programa e reiniciar o processo a partir deste ponto.
(3) Recomeçar o desenvolvimento de um programa ou de uma aplicação, a partir de um ponto predeterminado. (E-217)
(4) Para voltar a um ponto especificamente planejado em uma rotina, normalmente quando ocorre um defeito na máquina, com a finalidade de reprocessar a parte onde ocorreu o erro.
(5) Um *job* pode ser reiniciado se a opção RESTART foi solicitada na SNSGEN e o *job* for declarado elegível. (V-85)

Restart interrupt – *interrupção de reinício*.

Nos computadores IBM System/370, interrupção que permite ao operador, ou a outro processador, reiniciar um programa. (K-7,363)

Restore – *restaurar*.

No DOS e no OS/2, um comando externo que restaura arquivos copiados com o comando *backup*, regravando-os no diretório do qual foram copiados. (Ver: Reset). (V-309)

Restoring – *restaurar, retornar; retorno*.

Para restaurar um arquivo de índice, um endereço variável ou outra palavra de computador ao seu valor inicial ou pré-selecionado. (V-113)

Restrict – *restrito; restringir*. (F-153)

Restriction – *restrição*.

Restrição de uma relação R ou função f. Relação ou função obtida mediante a restrição do domínio de R ou f. Uma restrição sobre valores definidos de um todo é obviamente aplicada sobre as partes desse todo. (V-242)

Restructuring – *reestruturação*. (H-612)

Result – *resultado*.

Valor intermediário ou final obtido pela execução de operações aritméticas ou lógicas efetuadas sobre um ou mais operandos. (V-232)

Result field – *campo de resultado*.

Região onde o valor intermediário ou final obtido pela execução de operações aritméticas ou lógicas efetuadas sobre um ou mais operandos é válido. (T-668)

Result type – *tipo de resultado*.

Valor intermediário ou final obtido pela execução de operação do tipo aritmética ou lógica, efetuada sobre um ou mais operandos. (K-66)

Retailer – *varejista*. (I-281)

Retrace – *retraço*.

Caminho percorrido pelo feixe de elétrons num monitor de varredura ao retornar da extremidade direta de cada linha para a extremidade esquerda da linha seguinte, ou da última linha da tela para a primeira. O retraço posiciona o feixe de elétrons para a próxima varredura; durante esse intervalo, o feixe é momentaneamente desativado para evitar a geração de uma linha indesejada na tela. (U-564)

Retransmission – *retransmissão*.

Solicitação do modem de destino para reenvio da informação transmitida. (R-379)

Retrieval – *recuperação*.

(1) Ação ou efeito de localizar e isolar material organizado ou informação específica contida em sistema de computador em um formato útil para o usuário.

(2) Busca de uma mensagem particular entre um lote de mensagens já transmitidas, a fim de enviá-la a quem a requisitou. (V-137)

Retrieval of information – *recuperação da informação*.

Localização dos dados armazenados em uma base de dados, e geração de informação a partir desses dados. (J-347)

Retrieve – *recuperar*.

Pesquisar e recuperar informações específicas nos registros de um bloco ou em blocos de arquivos. (V-244)

Retrieving – *recuperando*.

Recuperando informação ou dados. (V-746)

Retry – *reexperimentar; experimentar novamente*.

Em processamento de comunicação, é a tentativa de um reenvio de um bloco de dados (pelo último

EB ou ETB) durante um determinado tempo, ou até que o mesmo seja corretamente aceito. (H-491)

Return – *retorno*.

Um mecanismo que provê um retorno, no verdadeiro sentido da palavra. Em particular, um conjunto de instruções no fim de uma sub-rotina que faz com que o controle retorne a um determinado ponto do programa principal após o processamento da mesma. (V-122)

Return key – *tecla Return*.

Uma chave semelhante à tecla de retorno de uma máquina de escrever. Normalmente, denominada *Enter* em um microcomputador ou terminal de dados. (S-47)

Return type – *tecla Return*.

Tecla de retorno. (V-738)

Retype – *redigitar*. (F-150)

Reuse – *reutilizar*. (T-337)

Reveal code – *revelar códigos*.

Opção disponível em certos programas que utilizam códigos invisíveis de formatação de textos. (R-178)

Revenue – *rendimento*. (T-349)

Reverse Address Resolution Protocol (RARP) – *ARP (Protocolo de Resolução de Endereço) Reverso*.

Um mecanismo para combinar um endereço MAC (Controle de Acesso à Mídia) com o endereço IP (Protocolo Internet) correspondente. (W-40)

Reverse channel – *canal reverso ou inverso*.

Na utilização de modems, é o meio de comunicação simultânea do receptor ao transmissor através de sistemas semiduplex (bidirecionais alternados) da transmissão de dados. (R-379)

Reverse data engineering – *engenharia reversa de dados*. (J-436)

Processo que consiste em analisar o processamento de dados para entender seu funcionamento e, em seguida, reproduzir, parcial ou integralmente, as funções de hardware ou de software envolvidas.

Reverse Polish Notation (RPN) – *Notação Polonesa Invertida*.

Método de notação de operações aritméticas reversas. (V-453)

Reverse video – *vídeo reverso*.

Vídeo com as cores trocadas. (R-326)

Reversed – *reverso, inverso*. (I-268)

Reversed pairs – *pares invertidos*. (T-671)

Review – *revisão*.

Ato ou efeito de rever uma informação. (V-725)

Revision – *revisão*. (P-145)

Revision-tracking tool – *ferramenta de trilhaagem de revisão*. (H-773)

REVOKE – “*revogar*”.

Comando do NetWare utilizado para revogar direitos de acesso e restrições de uso de arquivos ou diretórios. (U-656)

Rewind – *rebobinar, reenrolar*.

(1) Comando em C que reposiciona um fluxo especificado pelo programador. (Q-35)

(2) Retornar uma fita magnética à sua posição inicial de leitura. (R-280)

Reworking – *refuncionamento, reoperação*. (A-60)

Rewritable Compact Disk (CD-RW) – *Disco Compacto Regravável*.

Um CD-ROM que pode ser gravado, desgravado e regravado pelo usuário. (W-17)

Rewritable optical disk – *disco óptico regravável*.
Permite o armazenamento e gravação de 650 Mb em um disco óptico. (N-71)

Rewriteable – *regravável*.

Pertinente à capacidade de ser desgravado de forma que possa ser gravado novamente. (W-7)

Rewrite – *regravar*.

O processo de armazenar uma informação em um dispositivo de armazenamento após sua leitura ou operação. (V-249)

REXX

Linguagem de programação de procedimento estruturado. (N-72)

RFC (Request For Comments) – *Solicitação de Comentários*.

O nome do resultado e do processo para a criação de um padrão na Internet. Novos padrões são propostos e publicados *on-line* como requisição de comentários RFC. A Força Tarefa de Engenharia da Internet (IETF) é responsável por estabelecer

um novo padrão, mas o número/nome de referência do padrão mantém o acrônimo RFC (por exemplo, o padrão oficial para *e-mail* é RFC 822). Os padrões são promulgados pela publicação da Internet das RFCs. (W-48)

RFI (Radio Frequency Interference) – *Interferência de Frequência de Rádio*.

Interferência que microcomputadores podem causar em sinais de TV, tráfego aéreo, entre outros. (N-72)

RFP (Request For Proposal) – *Solicitação de Proposta*.

(Ver: Request For Proposal). (W-15)

RGB (Red/Green/Blue) – *VVA (vermelho/verde/azul)*.

Um modelo de mistura, ou método de descrição de cores, usado com muitos monitores coloridos (e outros meios luminosos, mas não em equipamentos de impressão). O RGB utiliza o método das aditivas primárias, misturando percentagens de vermelho, verde e azul para obter a cor desejada. Se nenhuma cor for acrescentada, o resultado será preto. (T-491)

RGB monitor – *monitor RGB*.

(1) Sistema que proporciona, através de três canhões independentes, lançar no vídeo as três cores básicas: vermelho (*red*), verde (*green*) e azul (*blue*) e combiná-las em diversas tonalidades. (E-456)

(2) Tipo de vídeo que representa as imagens com o padrão RGB. (T-491)

RH (Request/Response Header) – *Cabeçalho de Solicitação/Resposta*.

Em SNA (*System Network Architecture*), um controle de informações que precede uma unidade de solicitação/resposta, especificando o tipo de RU (Unidade de Solicitação ou Unidade de Resposta), e contendo as informações de controle associadas àquela RU. (S-383)

Ribbon – *fita*.

Fita de impressora; fita magnética. (T-340)

Ribbon cable – *cabo tipo fita*.

Um cabo plano contendo em geral, entre 8 e 100 linhas de dados e linhas de controle paralelas. (F-33)

Ribbon cartridge – *cartucho de fita colorido*.

Termo usado nas impressoras para designar o

cartucho de fita colorido, nas impressoras que suportam esse recurso. **(Q-3)**

Rift – *fenda, racha, falha.* **(A-08)**

RIGHT – *à direita.*

Palavra reservada em linguagem de programação COBOL. **(V-250)**

Right click

Clique no botão direito do mouse. **(W-18)**

Right shift – *deslocamento à direita.*

Operação binária de deslocamento. **(D-508)**

Right-justified – *ajustado à direita, justificado à direita.*

Um ajuste da posição de impressão dos caracteres na página, de modo que a margem direita fique regular. **(T-620)**

Rights – *direitos.*

Qualquer tipo de direito que um usuário tenha sobre arquivos e diretórios em um sistema de rede. **(C-143)**

Rights security – *segurança de direitos.*

A proteção de um sistema de computador e seus dados contra danos ou perda. Um dos pontos cruciais da segurança dos computadores, em particular nos sistemas acessados por muitos usuários ou por meio de linhas de comunicações, é a prevenção contra o uso do sistema por pessoas não autorizadas. **(C-143)**

Rightsizing – *redimensionamento.*

Técnicas de redimensionamento no sistema de computação através da reengenharia. **(V-518)**

Rigid – *rígido.*

Usa-se essa palavra para designar o disco rígido do computador. **(G-305)**

Rigid hard disk – *disco rígido.*

Uma ou mais lâminas inflexíveis revestidas com um material que permite a gravação magnética de dados digitais. **(H-363)**

RIL (Remote Initial Loading) – *Carga Remota Inicial.*

Termo que designa o carregamento de um programa à distância. **(P-175)**

Ring – *anel.*

(1) Estrutura algébrica R na estrutura em que são definidos dois operadores binários, normalmente

indicados por $+$ (soma) e/ou justaposição (multiplicação). Quando se trata da soma, R é um grupo abeliano $\langle R, + \rangle$, ou seja, $+$ é comutativo e associativo. Quando se trata de multiplicação, R é um semi grupo $\langle R, * \rangle$, ou seja, é associativo.

Certas classes de anéis são de particular interesse:

a) se a multiplicação é comutativa o anel é chamado “comutativo”;

b) se $\langle R, * \rangle$ é um monóide, o anel é chamado de “anel com identidade”;

c) um anel comutativo com uma identidade e que tem os elementos: diferente de zero, y e x com a propriedade de que $x*y = 0$, é chamado de um “domínio integral”;

d) um anel comutativo com mais de um elemento e no qual cada elemento diferente de zero tem um inverso em relação à multiplicação é denominado “campo”.

(2) Outra denominação de lista circular, porém não aplicada de forma mais geral a uma estrutura de lista; encontra-se enlaçada circularmente. **(V-53)**

Ring data network – *rede de dados em anel.*

Tipo de rede onde cada terminal é conectado após o outro em um circuito. **(F-225)**

Ring indication – *indicação de anel.*

Sinal indicativo de localização de um ciclo de instruções. **(V-431)**

Ring network – *rede em anel.*

Em redes locais, uma topologia de rede descentralizada na qual cada nó está conectado a dois nós adjacentes, organizados ao longo de um círculo fechado. Cada nó do anel tem um endereço exclusivo, e seus circuitos de recepção monitoram o barramento para determinar se uma mensagem está sendo transmitida. As estações de trabalho de uma rede em anel podem enviar mensagens para todas as outras estações, mas uma falha em um único nó nesse tipo de rede pode atingir toda a rede. **(F-225)**

Ring off

Condição em que o modem chamado não atende à ligação. **(R-371)**

Ring topology – *topologia em anel.*

Forma específica dos componentes de uma rede (cabos, estações, *gateways*, *hubs* etc.) onde o caminho do sinal é fechado (um anel) em uma só direção, sendo que cada estação repete o sinal para a próxima, dando seu endereço. **(L-53)**

RIP (Raster Image Processor) – *Processador de Imagem de Varredura.*

Nas impressoras a laser, um dispositivo que interpreta as instruções de uma linguagem de descrição de página, a fim de compor a imagem de uma página e transferi-la linha a linha para o cilindro fotossensível da unidade de impressão. (A-61)

RIP (Remote Imaging Protocol) – *Protocolo de Imagem Remota.*

Substitui ícones gráficos, botões e mouse por uma interface ou superusual; está se tornando uma opção popular para muitas nações que utilizam o sistema BBS. (L-74)

Ripple – *ondulação.* (A-10)

Ripple carry – *transporte acelerado.*

Uma operação que produz um “vai um” e um “vem um” em uma soma. (M-104)

Ripscrip

São interfaces geradas a partir de serviços do tipo *on-line* sofisticados. (L-74)

Ripterm

Período de um dispositivo que interpreta as instruções de uma linguagem de descrição de página. (A-61)

RISC (Reduction Instruction Set Computer) – *Computador com Conjunto de Instruções Reduzidas.*

Tecnologia de processador de 32 bits, no qual determinado número de instruções atua, reduzindo drasticamente os ciclos de máquina para executá-las. (E-33)

RISC system – *sistema RISC.*

Tipo de processamento que utiliza conjunto de instruções reduzidas. (V-481)

RISC-based – *baseado em RISC.*

Baseado em um computador com um conjunto reduzido de instruções. (A-08)

Rising edge

Tipo de sinal cuja aparência possui derivada positiva. (T-513)

RJ-11 connector – *conector RJ-11.*

Phone connector (conector de áudio). Uma peça usada para conectar um dispositivo a um equipamento de som, ou a um periférico ou adaptador de computador com recursos de áudio. (E-2)

RJ-11 registered jack – *jaque registrado RJ-11.* Cabo usado em comunicações telefônicas comuns. (N-72)

RJ-11

Conector modular de quatro pinos de 11 vias, padrão AT&T. Utilizado nas conexões de telefones e modems. (U-35)

RJ-45

Tipo de conector de oito pinos usado nas conexões das redes 10Base-T. (T-671)

RLE (Run Length Encoding) – *Codificação de Extensão de Execução.*

Algoritmo de compressão de dados. Indicado para arquivos com *strings* longos ou bytes repetidos. (R-134)

RLL (Run-Length Limited) – *Extensão de Execução Limitada.*

Técnica de codificação ou gravação usada nos discos rígidos que, convertendo os dados para um formato digital, aumenta a capacidade de armazenamento em até 50 por cento em comparação com as técnicas de densidade dupla. (N-73)

RMDIR (ReMove DIRectory) – *“remover diretório”.*

Comando em C e DOS que remove um diretório no disco indicado. (Q-459)

RMS (Register Management Service) – *Serviço de Gerenciamento de Registros.*

É um conjunto de rotinas usadas para abrir, fechar, ler, ampliar e apagar arquivos. (S-275)

Roadblock – *blocagem de envio.*

Agrupamento de dados em blocos para otimização de transmissão. (V-520)

Roadtech – *caminho técnico.* (A-52)

Robot – *robô.*

Dispositivo projetado para executar tarefas em substituição do homem. (U-441)

Robotics – *robótica.*

Disciplina que se encontra na fronteira entre a inteligência artificial e a engenharia mecânica. Neologismo que designa um conjunto de técnicas que permitem a concepção e a realização de dispositivos destinados a substituir o homem em funções motoras, sensoriais e intelectuais. (U-418)

Rod – *vareta, haste.* (J-713)

Roll out automation

Registrar o conteúdo da memória principal na memória auxiliar automaticamente. (A-37)

Rollback – *recuperar; voltar atrás.*

Operação automática realizada quando há perda de informações por falha no sistema, sendo iniciado um processo de recuperação dessas informações, baseando-se em versões anteriores dos arquivos que continham estas informações. (U-629)

Rolled out

Relativo à passagem de um arquivo de disco para fita. (R-324)

Roller scanner hardware – *hardware de scanner de rolamento.* (J-579)

ROM (Read-Only Memory) – *Memória Somente de Leitura.*

A parte da memória principal do computador, cujo conteúdo não se perde quando a corrente elétrica é desligada, e que contém programas essenciais, que não podem ser apagados pelo usuário, nem pelo próprio computador. (E-98)

ROM cartridge – *cartucho de ROM.*

(1) Um módulo complementar que contém uma ou mais fontes de impressão, programas, jogos ou outras informações armazenadas na ROM (memória de leitura). A ROM tem a forma de um ou mais chips montados em uma placa de circuitos impressos. A placa fica dentro de um invólucro plástico com um conector exposto em uma das extremidades, para facilitar o seu encaixe na impressora, computador, videogame ou algum outro dispositivo. Por exemplo, os cartuchos usados no Nintendo são cartuchos de ROM.

(2) Cartucho de expansão de memória do tipo ROM. (T-508)

ROM chip – *circuito integrado de memória ROM.* (G-188)

ROM-based windows system – *sistema de janelas baseado em memória ROM.* (J-584)

ROM-BIOS (Read-Only Memory-Basic Input/Output System)

Memória não-volátil que contém as instruções de inicialização ou funcionamento básico de um determinado dispositivo de hardware, que já vem gravado da fábrica. (C-32)

Root – *raiz.*

(1) Parte principal de um programa segmentado.

Na raiz estão contidos os dados necessários à chamada dos outros segmentos.

(2) Elemento particular de uma estrutura em árvore que permite alcançar todos os outros elementos dessa estrutura.

(3) Raiz de uma árvore. O único nó em uma árvore, sem qualquer nó predecessor (nó-pai). (V-81)

Root device – *dispositivo-raiz.* (T-599)

Root directory – *diretório principal, diretório-raiz.*

Na estrutura hierárquica de diretórios em disco, o ponto de entrada na “árvore” de diretórios. Vários diretórios e subdiretórios partem dessa raiz, cada um dos quais contendo diversos arquivos e subdiretórios próprios. (K-125)

Root file system – *sistema de arquivos-raiz.* (T-581)

Root node – *nó-raiz.*

O ponto inicial de uma árvore binária. (K-98)

Rot-13

Uma forma simples de criptografia (*encryption*) que desloca cada caractere em 13 posições de modo que as letras A-M sejam substituídas pelas letras L-Z. É freqüentemente usada em postagens da UseNet com brincadeiras ofensivas para evitar que as pessoas leiam acidentalmente uma mensagem perturbante. (W-46)

Rotate – *rodar, girar.*

Recurso de alguns softwares gráficos que permite a rotação de uma imagem em diversos sentidos na página. É o comando que executa a rotação. (R-208)

Rotate operation – *operação de rotação.* (V-739)

Rotating – *girando, rodando, rotacionando; rotatório, rotativo.* (I-296)

Rotation – *rotação.*

Refere-se à rotação do disco rígido. (T-603)

Rotational time – *tempo de rotação.*

É o tempo que o sistema leva para dar uma volta completa no disco por completo, passando por todos os seus setores de trilhas. (G-229)

ROTFL (Rolling On The Floor Laughing) – *“Rolando no chão de tanto rir”.*

Em conferências *on-line* da Internet, é uma estenodatilografia para “*Rolling On The Floor Laughing*”

(“rolando no chão de tanto rir”) para expressar a apreciação de uma piada ou de uma outra circunstância engraçada. (W-41)

Round – *arredondamento*.

Deleção do(s) dígito(s) menos significativo(s), com ou sem modificações no número, e com a finalidade de reduzir o comprimento da linha. Sinônimo de: *round off*. (V-285)

Round down – *arredondar para baixo*.

Reduzir a parte fracionária, reduzindo o último dígito. (K-2)

Round robin

É um nome comum para ligação de lista, em que a última entrada de um determinado assunto volta a ser a primeira da lista. (N-178)

Round the clock – *arredondar o relógio*.

Ajuste do tempo da máquina. (V-296)

Round up – *arredondar para cima*.

Ajustar os dígitos menos significativos mantidos no truncamento, de modo a refletir parcialmente a parte desprezada. (C-167)

Round-off – *arredondamento por falta*.

Deleção do dígito menor significativo, com ou sem modificação do número, com a finalidade de reduzir o comprimento da linha. (R-284)

Rounded – *arredondado*.

Em programação COBOL, uma cláusula que determina o arredondamento de dados após uma operação. (D-550)

Rounding error – *erro de arredondamento*.

O erro resultante de um arredondamento de uma quantidade pelo desprezo dos dígitos menos significativos do número e aplicação de alguma regra de correção do número que sobrou. (S-267)

Roundup – *aproximação, arredondamento*.

Aproximação de um número para um outro um pouco maior ou menor, de precisão inferior. (C-167)

Route – *rota, caminho explícito*.

Em SNA (*System Network Architecture*), são os componentes da rede de controle de rota, incluindo conjuntos específicos de um ou mais grupos de transmissão que conectam dois nós de subárea. Uma rota explícita é identificada por um endereço de subárea de origem, por um número de rota

explícito e por um número de rota reversa explícito. (V-753)

Router – *router, roteador*.

Um dispositivo intermediário que acelera a remessa das mensagens numa rede de comunicações. Numa rede que interligue vários computadores mediante uma malha complexa de conexões, o roteador recebe as mensagens transmitidas e as encaminha para os destinatários corretos, selecionando a rota mais eficiente disponível no momento. Numa série de redes locais interconectadas, usando os mesmos protocolos de comunicações, o roteador tem uma função diferente, servindo como *link* (vínculo) entre as redes permitindo o envio de mensagens entre elas. (V-160)

Routine – *rotina*.

Um conjunto de instruções codificadas, arranjadas em seqüência própria, para dirigir o computador na execução de uma operação ou seqüência de operações desejadas. A subdivisão de um programa consiste em duas ou mais instruções funcionalmente relacionadas. (V-113)

Routing – *rota, roteiro, direção*.

Designação do caminho de comunicação pelo qual a mensagem deve seguir para chegar ao seu destino. (U-430)

Row – *linha*.

(1) Um arranjo horizontal de caracteres ou outras expressões. (V-239)

(2) Em um banco de dados, um registro ou registro de dados.

Row matrix – *matriz-linha*.

Uma matriz que possui somente uma linha. (D-70)

Royalty – *direitos autorais*.

Pagamento de taxa pelo uso de marca ou produto (programa). (V-630)

RPC (Remote Procedure Call) – *Chamada de Procedimento Remoto*.

Trata-se de uma chamada a uma seqüência de instruções específicas que estão distribuídas dentro de um sistema em rede. (R-398)

RPG (Report Program Generator) – *Gerador de Programas de Relatório*.

Um programa de gerenciamento para gerar programas-objetos que produzem relatórios a partir de conjuntos de dados fornecidos. (E-427)

rpm (rotations per minute) – *rotações por minuto*. (J-715)

RS-232

Memória de acesso aleatório. A memória principal ou memória de trabalho do computador na qual as instruções e dados ficam armazenadas. (V-420)

RS-232C

Padrão para transmissão assíncrona de dados de um sistema de computação. (T-498) Um padrão largamente aceito para conexões seriais. (E-1)

RS-232C serial interface – *interface serial RS-232*.

Conexão usada para comunicação entre computador e outro dispositivo periférico. Transmite dados em um bit por vez. (M-55)

RS-422

Administrador padrão de transmissão assíncrona de dados em velocidade de até 920.000 bits por segundo. Utilizado como o padrão de porta serial para computadores Macintosh. (T-498)

RS-422A

Tipo de conector para transmissão assíncrona de dados. (T-498)

RSA algorithm – *algoritmo RSA*.

Algoritmo que usa os padrões RSA da RSA Data Security, Inc. (T-487)

RSA factor – *fator RSA*.

Medida de desempenho de PCs. (N-73)

RSA system – *sistema RSA*. (T-505)

RSI (Repetitive Strain Injury) – *tenossinovite*.

Uma doença ocupacional grave e potencialmente debilitante causada por movimentos prolongados e repetitivos das mãos e dos braços, que podem lesar, inflamar ou matar os nervos das mãos, braços, ombros e pescoços. (C-14)

RTF (Rich Text Format)

Arquivo que funciona juntamente com *Access* como manipulador de banco de dados o qual é processado pelo compilador Winhelp. (L-63)

RTF (Rich Text Formatting)

Um adaptador feito pela Microsoft da DCA (*Document Content Architecture*) usado para a transferência de documentos de texto formatados entre aplicações – inclusive aplicações em plata-

formas diferentes, como IBM PCs, e compatíveis, e Apple Macintosh. (B-115)

RTFM (Read The F'ing Manual) – *“Leia o famigerado manual”*.

Em conferências *on-line* da Internet, é uma estenodatilografia para *“Read The F'ing Manual”* (“leia o famigerado manual”). Uma sugestão feita por pessoas que sentem que alguém desperdiçou o tempo delas perguntando algo cuja resposta poderia ter sido encontrada de outro modo (existe, por exemplo, um *site* FTP conhecido e muito usado, referenciado por *rtfm.mit.edu*, que contém FAQs para todos os grupos de discussão da Usenet. (W-8)

RTTI

Técnica de nível de referência (*benchmark*) utilizada para comparar dois programas. (W-91)

RU (Request/Response Unit) – *Unidade de Solicitação/Resposta*.

Em SNA, um termo genérico para identificar uma unidade de solicitação ou uma unidade de resposta. (S-283)

Rule – *linha, fio; regra*.

(1) Linha impressa acima, abaixo ou ao lado de algum elemento, com a finalidade de destacá-los do restante da página ou melhorar a aparência da página.

(2) Regra é uma afirmativa que pode ser usada nos sistemas especialistas, para verificar as premissas e permitir que se chegue a uma conclusão. (U-170)

Ruler – *régua*.

Régua mostrada na tela, em alguns programas aplicativos, como os processadores de textos, com a finalidade de indicar larguras de linhas, marcas de tabulação, endentações de parágrafos etc. (U-170)

Rumble – *rodar; tambor de rebarbação*. (A-16)

Run – *execução (processamento de máquina); executar*.

(1) A execução de um programa em um computador ou a execução de uma rotina ou várias rotinas ligadas, operando com uma unidade automática.

(2) Comando que manda executar o programa que está naquele momento disponível na memória do microcomputador. Pode admitir um número após a palavra RUN, indicativo a partir de que linha o programa deverá ser executado. (V-82)

Run a job – *executar um serviço.*

A execução de um programa em um computador, ou a execução de uma rotina ou várias rotinas ligadas, operando com uma unidade automática. **(T-574)**

Run out – *caractere de eliminação.* **(D-577)**

Run program – *execução de programa.*

A execução de um programa em um computador, ou a execução de uma rotina ou várias rotinas ligadas, operando com uma unidade automática. **(E-468)**

Run time – *tempo de execução.*

Tempo no qual é executado um programa em contraposição com o tempo de submissão, carga, compilação e “assemblação”. **(V-151)**

Run time license – *licença de tempo de operação.*

Uma licença do tempo de operação que é usada para proposta de aplicações em um ambiente de usuário final. **(B-132)**

Run time system – *sistema de “runtime”.*

Sistema que opera uma versão limitada de um programa auxiliar que é fornecida com um programa aplicativo. **(I-428)**

Run-length encoding – *codificação de extensão de execução.*

(1) Transformação de uma mensagem/informação numa forma codificada (decodificação).

(2) Dispositivo que envolve um conjunto de sinais de saída para cada sinal de entrada. **(J-170)**

Run-on-top

Refere-se a executar o software sobre uma determinada plataforma de software e hardware. **(K-3)**

Run-time environment – *ambiente em tempo de execução.*

Inclui uma agenda e um gerenciador de recursos que visam otimizar e priorizar o uso de recursos pelo sistema. **(O-33)**

Run-time error – *erro em tempo de execução.* **(D-495)**

Runnable software – *programa executável.* **(T-583)**

Running – *em execução, operando.*

Que está executando, normalmente em uma unidade central de processamento. O descritor de um processo que está em operação conterá a indicação dessa situação. Quando o processo (processamento) é paralisado por algum motivo, o bit de execução no descritor do processamento é restaurado. **(V-118)**

Runtime – *tempo de execução.*

(1) Intervalo de tempo que um programa leva para ser executado.

(2) Tempo durante o qual um computador está executando um programa. **(E-75)**

(3) Versão limitada de um programa auxiliar que é fornecida com um programa aplicativo.

Runtime dynamic linking – *elo dinâmico em tempo de execução.*

É o estabelecimento de uma ligação entre um processo e uma biblioteca de elo dinâmico depois do processo ter começado a execução. O processo fornece a OS/2 um nome e um sistema de operação que retorna a entrada de endereços. **(N-93)**

RVALUE (Right VALUE) – *“valor à direita”.*

O mesmo que *LVALUE*, exceto que à direita de uma atribuição ou comparação. **(O-64)**

**S-100**

Tipo de interface de múltiplos periféricos em rede. (T-507)

S-100 system – *sistema S-100.*

Sistema no qual se controla modems, terminais e impressoras. (T-507)

S/MIME (Secure MIME) – *MIME Seguro.*

Um protocolo de codificação de chave pública para MIME (*Multipurpose Internet Mail Extensions*) anexos para mensagens de correio eletrônico. (W-183)

S-Video – *supervídeo.*

Monitor dotado de alta capacidade gráfica de resolução. (V-505)

SAA (Standard Application Architecture) – *Arquitetura Padrão de Aplicações.*

Padrão desenvolvido pela IBM uniformizando a aparência e a operação de softwares aplicativos e programas escritos para computadores da IBM. (U-204)

SAA (Systems Application Architecture) – *Arquitetura de Aplicações de Sistemas.*

Aplicação de um sistema de processamento que implica a necessidade de projetar e utilizar um sistema de componentes ou suportes lógicos relacionados à arquitetura. (A-183)

Safe – *seguro.*

Livre de riscos e erros. (K-2)

Safeguard

Programas ou trechos de programas que evitam que certos programas danifiquem ou tentem ocupar a memória já ocupada, tanto no disco rígido como na memória RAM. (R-130)

SAME – *o mesmo.*

Palavra reservada em linguagem de programação COBOL. (T-105)

Same-server migration – *migração do mesmo servidor.*

A passagem para uma nova área de uma plataforma



de hardware, sistema operacional ou versão de software de um mesmo servidor. (C-111)

Sample – *amostra.*

Quantidade estatisticamente representativa de um conjunto (um universo), sob a qual se realizam estudos para se chegar à conclusão desse conjunto (universo). (V-171)

Sampler

Conversor de sinais analógicos para o formato digital. Os conversores analógico-digitais são empregados para fazer a leitura de sinais analógicos sob a forma de voltagens e convertê-los para o formato binário que os computadores conseguem interpretar. (C-071)

Sampling – *amostragem.*

Obtenção dos valores de uma função, por meio do cálculo de valores discretos da variável independente, discreta ou não discretamente espaçada. (R-415-A)

Sampling rate – *taxa de amostragem.*

- (1) Taxa de medida de qualidades físicas. (H-625)
- (2) Frequência com que um dispositivo de gravação lê o som que está gravando.

SANE (Standard Apple Numeric Environment) – *Ambiente Numérico Padrão Apple.*

Meio uniformizado que envolve a apresentação numérica dos computadores Apple. (C-07)

Sans serif – *sem serifa.*

Literalmente, “sem traços”; um adjetivo que descreve qualquer face de tipos na qual os caracteres não possuem serifas, as linhas curtas ou ornamentos nas extremidades dos traços. (J-134)

SAP (Service Access Point) – *Ponto de Acesso de Serviços.*

(Ver: Service Access Point). (W-4)

SAP (Service Advertising Protocol) – *Protocolo de Propaganda de Serviços.*

(Ver: Service Advertising Protocol). (W-4)

SAP (Standard Accounting Program) – *Programa Padrão de Contabilidade.*
(Ver: Standard Accounting Program). (W-4)

SASI (Shugart Associates Standard Interface)
Interface que tem como base de sua utilização uma placa *slacer*. Projetada no início da década de 1980 para conectar discos rígidos a computadores pessoais, foi substituída pelo padrão SCUSI (*Small Computer System Interface*). (T-515)

SAT (Standard Attainment Tests) – *Exame de Realização Padrão.* (J-281)

Satellite – *satélite.*

Corpo artificial que gravita em torno da terra, numa órbita predefinida, basicamente utilizado como ponto intermediário de comunicações com a Terra. Muito utilizado para telecomunicações, recebendo a denominação particularizada de “satélite de telecomunicações”. (A-45)

Satellite link – *ligação por satélite.*

Ligação, via ondas de rádio, utilizando um satélite entre uma estação terrena transmissora e outra receptora. (S-278)

Saturation – *saturação.* (I-294)

(1) Nos monitores, o nível em que o vídeo é capaz de distinguir as cores e exibi-las com exatidão em toda a área da tela.

(2) Em um CCD (dispositivo de carga emparelhada), o grau em que os *pixels* são capazes de reter uma carga, de modo a possibilitar a apresentação de cores uniformes no vídeo.

Save – *salvar, gravar.*

(1) Função usada para conservar informações em um determinado dispositivo de armazenamento, após sua transferência de outro dispositivo.

(2) Comando que copia um programa que está na máquina (um microcomputador), em um meio de armazenamento auxiliar. Existem versões que permitem identificar um determinado programa a ser copiado mediante a colocação de sua identificação após o comando SAVE. (V-255)

SAVE command – *comando “salvar”.* (I-444)

Save screen – *salvar tela.*

Programa para evitar que o fósforo do monitor se queime. (V-667)

Save setting on exit – *gravar programação na saída.* (V-666)

Save to disk – *salvar para o disco.*

Função ou ação pela qual são conservadas informações em determinado dispositivo de armazenamento (disco), depois de terem sido transferidos de outro dispositivo. (V-26)

Saving – *salvar; salvaguardar.*

Operação que consiste em recopiar um conjunto de informações para evitar sua perda sistemática (provocada ou acidental). (V-113)

SAWS – *sistema automatizado para o bem-estar de todos.*

Conjunto de diretrizes criadas para o bem-estar dos usuários. (V-495)

SBRK

Comando em C que muda o espaço de memória reservado para um programa. (Q-72)

Sbus

Um barramento padrão IEEE (*Institute of Electrical and Eletronic Engineers*) desenvolvido pela Sun Microsystems. (W-184)

Scalability – *escalabilidade.*

Característica que permite mudar a representação de uma quantidade pela troca de medida dentro de um intervalo específico. (R-159)

Scalable – *escalável, redimensionável.*

(1) A qualidade de poder ser aumentado em tamanho ou, mais precisamente, capaz de oferecer um aumento em desempenho proporcional a um aumento em tamanho. Uma arquitetura escalável é aquela que pode ser usada como um projeto para grandes máquinas, ou aquela cujo aumento em desempenho é diretamente proporcional à quantidade do investimento em hardware.

(2) Em sistemas de programação, refere-se à capacidade de bom desempenho dos métodos e algoritmos empregados em tais sistemas tanto em grandes quanto em pequenos sistemas de equipamentos.

(3) Nas imagens gráficas, a qualidade de redimensionamento de uma imagem. (W-7)

Scalable font – *fonte escalável, fonte redimensionável.*

Tipo de fonte que permite a intercalação de vários tamanhos. (V-395)

Scalable Processor Architecture (SPARC) – *Arquitetura Redimensionável de Processadores.*

Uma família de chips que podem ser fabricados

com diferentes tecnologias e, ainda assim, serem compatíveis entre si. (W-168)

Scalable typeface – família de fontes escaláveis, redimensionáveis.

Conjunto de fontes escaláveis de mesma origem. (V-396)

ScaLAPACK

Um programa de álgebra linear instalado em uma grande variedade de plataformas. É uma versão do LAPACK apropriada para sistemas de computação com memória distribuída. (W-171)

Scalar numeric objects – sequência numérica de objetos. (438)

Scalar string objects – sequência literal de objetos. (I-430)

Scale – escala (mudança de escala).

(1) (ISO) – Processo que consiste em mudar a representação de uma quantidade mediante troca de sua unidade de medida, dentro de um intervalo específico.

(2) Ajustar a representação de uma quantidade por um fator, de forma a trocar (mudar) o intervalo de representação dentro de um limite preestabelecido.

(3) A amplitude de valores, freqüentemente ditada pelo computador ou pela rotina que está sendo usada. (V-236)

Scale down – reduzir gradualmente; redução. (J-699)

Scale factor – fator de escala.

(1) (ISO)-Um número usado como multiplicador num ajuste de escala.

(2) Em programação FORTRAN, uma especificação numa declaração FORMAT, em que a localização do ponto decimal num número real (e no caso de ele não ter expoente, o tamanho do número) pode ser alterada.

(3) Em programação PL/1, a especificação do número de dígitos fracionais num número em ponto fixo.

(4) O quociente usado para multiplicar ou dividir quantidades em um problema, de modo a adaptá-las aos limites de uma grandeza preestabelecida. (V-236)

Scaling – conversão; definição de escala.

Ajuste de valores que vão ser utilizados em um processamento, de tal modo que esses valores e os outros valores deles resultantes se encontrem

dentro de uma classe que deve ser tratada pelo processamento ou pelo equipamento. O fator de escala volta a ser aplicado para corrigir o resultado antes da saída. (V-96, 244)

Scan – examinar; varrer; examinar, varredura.

(1) Examinar toda referência e toda entrada em um arquivo, como parte do sistema de recuperação. Pode ser tido também como um sistema de conferência. (V-135)

(2) Programa que detecta vírus no sistema operacional do computador.

(3) Transformar ilustrações e fotografias em imagens que podem ser exibidas na tela, por meio de um dispositivo gráfico de entrada chamado *scanner* gráfico.

Scan frequency – frequência de varredura. (H-434)

Scan patterns – padrões de varredura.

Dispositivo de entrada que usa sensores de luz para ler o papel ou qualquer outro meio, traduzindo os padrões claro e escuro em sinais digitais. (F-121)

Scan rate – taxa de varredura.

Com referência ao hardware de vídeo, a frequência em que a tela inteira é redesenhada para que a imagem seja mantida constante e estável. (J-130)

ScanDisk

Utilitário da Microsoft que repara arquivos danificados e procura erros superficiais no disco rígido para que depois possa ser instalado o Double-Space. Também verifica discos flexíveis. (R-132)

ScanEquals

Chama a função a partir de uma igualdade. (I-436)

ScanExpression

Chama a função a partir de uma expressão. (I-436)

SCANF (SCAN Format) – “varredura de formatos”.

Comando em C que aceita entradas pelo teclado e retorna o número de caracteres entrados. (Q-39)

ScanInput

Chama a função pela entrada. (I-436)

ScanLet

Chama a função a partir do comando *Let*. (I-436)

ScanLines – examinador de linhas.

Confere linhas usadas na transmissão de dados e dados armazenados nas mesmas. (U-442)

Scanned – *procurado, pesquisado, varrido.*
(Ver: Scan). (R-335)

Scanned image – *imagem varrida.*

Significa passar um dispositivo sensível à luz de um lado a outro do meio físico em que a imagem foi impressa, convertendo as áreas claras e escuras da superfície em dígitos binários que podem ser interpretados. (H-629)

Scanner – *examinador; digitalizador.*

(1) Um instrumento que interroga automaticamente o estado de vários processos, arquivos, condições, ou estados físicos e inicia alguma ação, de acordo com a informação obtida. (V-201)

(2) Equipamento periférico que digitaliza imagens e as armazena sob a forma de um arquivo, que pode ser incorporado a textos gerados em processadores de textos e programas de *layout* de páginas.

Scanner input – *entrada de dados via scanner.*
(D-779)

Scanner interface board – *placa de interface de scanner.*

Placa de expansão que permite a um computador usar os recursos de digitalização de imagens que um *scanner* oferece. (O-97)

ScanNewline

Chama função numa nova linha. (I-436)

Scanning – *exploração, exame, varredura.*

(1) Ação de medir ou explorar variáveis de entrada a determinado intervalo de tempo, com o fim de determinar uma ação corrente. (E-211)

(2) Programa que detecta vírus no sistema operacional do computador. (V-719)

(3) Digitalização de desenhos ou fotografias, com o armazenamento da imagem sob a forma de arquivo.

Scanning resolution – *resolução de varredura.*
(H-450)

ScanVariable

Chama função pelas variáveis. (I-436)

SCATS (Sequentially Controlled Automatic Transmitter Start) – *Início de Transmissão Automática Sequencialmente Controlada.* (J-420)

Scatter – *dispersar, espalhar.* (E-2)

Scatter diagram – *diagrama de dispersão, gráfico de dispersão.*

Também chamado de *print chart* (gráfico de pontos) ou *point diagram* (diagrama de pontos). Um tipo de gráfico no qual os valores de um ou mais conjuntos de dados são representados sob a forma de pontos. (E-2)

Scatter load – *carga de dispersão.* (F-113)

Scattered data – *dados dispersos.*

Dados dispersos na memória central. (D-445)

Scavenge – *limpar, varrer.*

Refere-se ao ato de excluir arquivos de um diretório. (B-212)

Scenario – *cenário.*

Uma tabela de definições que descreve uma comunicação; por exemplo, um sistema de teste DB/DC ou um arquivo associado a um disco lógico. (V-166)

Scenic route – *“rota cênica”.*

Rota para uma mensagem entre um transmissor e receptor, em uma rede. (C-164)

Schedule – *programa, plano, lista, relação, tabela.*
Recurso utilizado para preparar um plano para execução de um procedimento. (U-696)

Schedule-building – *relação, catálogo.*

Variedade de operações ou processos. (J-703)

Scheduler – *escalador.*

(1) O programa de controle que examina a fila de entrada de serviços e seleciona o próximo serviço a ser executado. (E-48)

(2) Profissional da área de informática que direciona quando os programas (ou serviços) devem ser executados. (V-722)

Scheduling – *escalonamento.*

Ação do programa escalador de trabalho. (V-216)

Schema – *esquema, plano.*

Conjunto de regras precisas que especificam a forma pela qual se pode representar dados. (E-496)

Scheme – *esquema, projeto.*

Esquema conjunto de métodos e medidas para execução de um empreendimento. (V-714)

Sci

Na Internet, prefixo que indica um tipo de grupo

de discussão (*newsgroup*) da UseNet que discute tópicos científicos. (W-1)

Scientific – científico. (H-612)

Scientific calculation – cálculo científico. (V-698)

Scientific computer – computador científico.

Todo computador projetado para resolver problemas científicos. Sua principal característica é a de poucos recursos ou capacidade de entrada e saída e grande potencialidade e velocidade para cálculos. (D-224)

Scientific notation – notação científica.

Geralmente, é chamada notação científica aquela cuja quantidade é expressa com uma parte fracionária e uma potência de dez. (S-268)

Scientific processing – processamento científico. (V-694)

sen

Extensão dos arquivos caracterizados por serem retirados de filmes em vídeo. (B-226)

Scope – escopo, objetivo; esfera de ação, extensão.

(1) Em programação *Assembler*, a parte de um programa-fonte em que uma variável-símbolo pode comunicar seu valor. (E-150)

(2) Extensão de termos para uma variável. (V-498)

Scope display – display (mostrador) de conteúdo. Mostra na tela as diferentes amplitudes da onda sonora emitida. (L-163)

Scorch – *chamusca, tosta*. (V-29)

Score – contagem de pontos. (V-29)

Scrambling – cruzamento de sinais.

Operação que consiste em juntar a um sinal vinculado à informação digital um sinal pseudo-aleatório conhecido, de forma a eliminar-lhe a componente contínua. (E-507)

Scrapbook

No Macintosh, um acessório de mesa (DA) para armazenar imagens gráficas utilizadas com frequência, permitindo que sejam incluídas em novos documentos sempre que necessário. (H-378)

Scratch – armazenamento transitório, temporário.

Situação de arquivos que são criados e apagados de um disco durante o processamento de um mesmo serviço. (V-117)

Scratch disk – disco de armazenamento temporário.

Um disco usado para armazenar trabalhos em andamento. O *scratch* se assemelha a um recurso de armazenamento temporário chamado *scrap*. (C-62)

Scratch file – arquivo transitório, temporário.

Arquivo temporário que é criado e apagado de um disco durante o processamento de um mesmo serviço. (V-255)

Scratch-pad-memory – memória-rascunho.

Memória na qual os dados são resultados parciais de uma operação qualquer e, posteriormente, poderão ser modificados. (R-273)

Scratchpad – memória transitória, temporal.

Tipo de memória semicondutora que, de modo geral, possui pouca capacidade, embora de acesso muito rápido. É utilizada para armazenamento temporário de resultados intermediários ou de qualquer outra informação que seja necessária durante um processamento. (R-01)

Screen – tela.

(1) Superfície sobre a qual é projetada uma imagem.

(2) Superfície de exibição (vídeo) de um tubo de raios catódicos. É tratada quimicamente ou revestida interiormente, de forma a se tornar luminosa no local em que incide o feixe eletrônico.

(3) Visor ou mostrador. (V-252)

Screen accelerator – acelerador de tela.

Dispositivo que permite a otimização de amostragem de tela. (V-409)

Screen Exchange – troca de janelas.

Uma das opções do editor PIF do Windows, que permite a troca de janelas. (J-396)

Screen font – fonte de tela.

Um tipo cujo tamanho foi projetado especialmente para ser usado na tela do computador. Em geral, as fontes de tela possuem fontes PostScript correspondentes para uso em impressoras compatíveis com o padrão PostScript. (V-43)

Screen format – formato de tela.

Arranjo predeterminado de caracteres, linhas, campos e pontuações na tela. (D-656)

Screen group – grupo de tela.

Um ou mais processos que compartilham uma

única tela lógica, teclado e mouse; também chamado de seção. (N-108)

Screen objects – *objetos de tela*.

Pontos sensíveis na tela de um ambiente de interface gráfica que podem expressar: tarefas, acesso a periféricos etc. (K-3)

Screen Painter – *pintor de tela*.

Para ilustrar desenhos na tela. (J-436)

Screen refresh – *restauração (renovação) de tela*. (Ver: Refresh). (R-141)

Screen resolution – *resolução de tela*.

Índice que define o nível de resolução da tela, geralmente expresso em número de pixels na horizontal por pixels na vertical. (K-3)

Screen saver – *protetor de telas*.

Um programa que protege o monitor, exibindo automaticamente uma imagem ou padrão móvel na tela do computador quando este fica ocioso por um certo período de tempo; se o teclado ou mouse é tocado, porém, a área de trabalho ou janela selecionada retorna. O propósito inicial de um protetor de tela, escurecendo a mesma e exibindo imagens móveis, era evitar que uma imagem fixa fosse “queimada” (gravada permanentemente e freqüentemente exibida) nas partículas de fósforo da tela, danificando o monitor, o que é menos provável nos monitores mais modernos. Os protetores de tela mais recentes são divertidos, e os usuários podem adquirir diferentes efeitos de programação muito criativos, como cenas debaixo da água, fogos de artifício, estrelas e galáxias etc. (V-409)

Screensaver – O mesmo que *screen saver*. (W-19)

Screen visibility – *visibilidade da tela*.

Superfície de um tubo de memória eletrostática de raios catódicos onde são armazenados cargas eletrostáticas e, mediante a qual, a informação é visualmente representada ou temporariamente armazenada. (V-35)

Screen-capture – *captura de tela*.

Armazenagem de uma tela em um arquivo. (O-74)

Screen-memory – *memória de tela*.

Agiliza as transições tela a tela de um programa. (E-39)

Screen-saving program – *programa protetor de tela*. (H-768)

Screen-to-screen buffer – *“buffer” tela a tela*.

Tipo de teste feito com software de comunicação que revela como um pacote COMM controla um fluxo regular de dados. (L-72)

Screw – *parafuso, rosca, encaixe*.

Acessório utilizado por técnicos na montagem de um computador. (V-25)

Screw driver – *chave de fenda, chave de parafuso*.

Ferramenta utilizada na fabricação de computadores e derivados. (V-23)

Scribble – *riscar, gravar, marcar*. (V-27)

Script – *manuscrito, escritura*.

(1) Tipo de programa formado por um conjunto de instruções para uma aplicação ou programa utilitário. Em geral, são instruções compostas de acordo com as regras de sintaxe da aplicação ou do utilitário, combinadas com estruturas de controle simples como *loops* (laços) e expressões *IF/THEN*. (U-48)

(2) Um grupo de comandos digitados em texto simples, normalmente armazenados em um arquivo, que são executados um por vez, em seqüência, quando o aplicativo é iniciado, de forma que o usuário não tenha que digitá-los um a um. Os *scripts* indicam a um programa como executar determinado procedimento, como, por exemplo, a entrada em um sistema específico. Semelhante ao macro. (W-55)

Script file – *arquivo de escrita; arquivo de scripts*. (D-861)

Script-emulation – *emulação de caracteres*. (H-745)

Scripting – *criação de scripts*.

Nas linguagens de programação baseadas em objetos, como o HyperTalk, o processo de criação de *handlers* – programas curtos que capturam mensagens iniciadas pelo usuário. (A-140)

Scripting language – *linguagem escrita*.

Método de transcrição de dados na forma inteligível ao homem. (V-509)

Scroll – *rolagem, paginação; rolar, pagnar*.

(1) Movimento de textos ou gráficos, por meio da barra de rolagem, para cima ou para baixo, para a esquerda ou para a direita, para que as partes do arquivo que não cabem na tela possam ser vistas. A barra de rolagem é uma longa barra situada bem

à direita da tela. O pequeno quadrado dentro dela permite a “rolagem” do resto do arquivo. Ao colocar o ponteiro do mouse sobre o quadrado e deslizar-lo horizontal ou verticalmente, enquanto pressiona o botão direito do mouse, o usuário verá o resto da página ou arquivo mover-se (“rolar”) na tela.

(2) Transferência de um bloco de dados com tamanho fixo de ou para a memória. (V-653)

Scroll bar – *barra de paginação, barra de rolagem.*

O mesmo que barra de paginação horizontal. Uma característica das interfaces gráficas que permite a paginação horizontal e vertical dos documentos por meio da manipulação de símbolos nos cantos superior e inferior direito da janela. Para pagnar os documentos horizontal ou verticalmente, basta clicar as barras ou setas de paginação, ou arrastar os quadros de paginação. (V-211)

Scroll forward/backward – *rolar para frente/para trás.*

Processo de rolagem de tela para posições e páginas posteriores/anteriores. (U-690)

Scroll Lock – *tecla Scroll Lock.*

No teclado, é uma tecla que controla o funcionamento das teclas do cursor. Quando ativa, Scroll Lock afeta as teclas de controle do cursor do teclado numérico e do teclado principal. Mas o funcionamento das teclas do cursor com Scroll Lock depende do programa aplicativo. (V-25)

Scroll-tool – *ferramenta de paginação.*

Conjunto de rotinas predefinidas que o usuário pode dispor para pagnar um documento. (J-398)

Scrollable – *paginável.*

(Ver: Scroll). (H-631)

Scrolling – *rolagem de tela.*

Processo pelo qual os dados “caminham” na tela. (V-667)

Scrub – *pequeno, inferior.* (H-535)

SCSI (Small Computer System Interface) – *Interface de Sistemas Computacionais Pequenos.* Pronuncia-se “scu-zi”; acrônimo de *Small Computer System Interface*, uma interface paralela padronizada de alta velocidade definida pelo comitê X3T9.2 do American National Standards Institute (ANSI). Ela é utilizada na conexão de periféricos e permite uma taxa de transferência de dados de até

5 MB por segundo com um barramento de 8 bits. (Ver: Small Computer System Interface). (V-584)

SCSI 2

Um padrão ANSI avançado para o padrão SCSI (*Small Computer System Interface*) original. O SCSI2 reduz o número de conflitos entre dispositivos organizados em uma conexão em margarida e contém um conjunto comum de comandos que permite que diversos tipos de dispositivos operem em conjunto. Oferece uma taxa de transferência de dados maior que o padrão SCSI original. (T-42)

SCSI connector – *conector SCSI.*

Interface que possibilita a conexão entre um disco rígido e o computador. (V-395)

SCSI controller – *controlador SCSI.* (T-442)

SCSI hard disk – *disco rígido SCSI.*

Winchester para SCSI. (T-448)

SCSI interface – *interface SCSI.*

Relativo a SCSI. (T-509)

SDF (Standard Data Format) – *Formato de Dados Padrão.*

Arquivo de texto ASCII de tamanho fixo usado para transferir dados de um aplicativo para outro. (N-74)

SDH (Synchronous Digital Hierarchy) – *Hierarquia Digital Sincronizada.*

Hierarquia digital de informações sincronizadas em uma rede. (B-227)

SDK (Software Developer's Kit) – *Kit de Desenvolvimento de Software.* (H-370)

SDLC (Synchronous Data Link Control) – *Controle de Ligação Síncrona de Dados.*

Protocolo de comunicação utilizado na comunicação de dados para o controle de laço de dados síncronos. Controla a comunicação entre terminais de um sistema e a CPU que o comanda. (R-374)

SDP (System Definition Packet) – *Conjunto de Características do Sistema.* (P-159)

SDRAM (Synchronous DRAM) – *DRAM Síncrona.*

(Ver: Synchronous DRAM). (W-17)

Seamless integration – *integração inconsútil.*

Resultado de novos equipamentos, programas ou um complemento de um programa que se encaixam

sem restrições no ambiente global do sistema. (U-276)

Search – *pesquisa, busca.*

(1) Exame de uma série de itens com a finalidade de separar alguns (do conjunto total) que possuam propriedades específicas.

(2) Operação realizada em uma lista por meio da qual se obtém:

- a) a localização em que um registro poderá ser armazenado;
- b) um registro identificado;
- c) uma indicação de que o registro desejado não existe naquela localização. (V-120)

Search and replace command – *comando de pesquisa e substituição.*

Nos processadores de texto, um comando que possibilita localizar um *string* (cadeia de caracteres) e substituí-lo por outro. (L-122)

Search binary – *binário de pesquisa.*

Uma pesquisa na qual uma série de itens é dividida em duas partes, uma das quais é rejeitada, e o processo depende geralmente do conhecimento da sequência da série. (J-412)

Search drive – *drive de busca.*

Tipo de *drive* lógico utilizado em redes para determinar um caminho de busca alternativa a arquivos solicitados por usuários. (U-638)

Search Engine – *mecanismo de pesquisa, utilitário de pesquisa.*

Um mecanismo de pesquisa é um programa utilitário que ajuda o usuário a encontrar páginas de *sites* relacionadas a um assunto particular por meio de palavras-chave. Os utilitários de pesquisa são, basicamente, enormes bancos de dados que contêm milhões de registros que incluem a URL de uma página de rede particular junto com informações relacionadas ao conteúdo da página, que é fornecido em HTML pelo autor. Um mecanismo de pesquisa possui duas partes: um *spider* e um indexador. O *spider* é o programa que traz os documentos, e o indexador lê os documentos e cria um índice baseado nas palavras ou idéias contidas em cada documento. Os mecanismos de pesquisa mais populares são: Alta Vista, Yahoo, Lycos, Infoseek, Hotbot, Webcrawler, Excite, Galaxy, Miner, Onde, Cadê etc. (W-1)

Search form – *forma de pesquisa.*

(1) Técnicas objetivando rastreamento de dados em

determinado dispositivo de armazenamento ou memória (RAM/ROM).

(2) Condições de pesquisa a serem respeitadas. (J-517)

Search handle – *guia de pesquisas.*

Um valor binário associado com um contexto de pesquisa. OS/2 retorna cada manobra quando uma pesquisa particular de um grupo de arquivos ou diretórios é inicializada. (N-132)

Search key – *tecla de pesquisa.*

O campo específico que seria pesquisado nos registros de um banco de dados, ou o valor que será localizado dentro de um documento ou qualquer outro conjunto de dados. (J-517)

Search-and-replace-text – *texto de pesquisa e substituição.*

(Ver: Search and replace command). (H-784)

Searching – *pesquisa, busca.*

(1) Processo que consiste em situar (alocar) a informação em uma tabela ou arquivo, por intermédio de referência a um campo especial de cada registro, denominado chave. O objetivo da pesquisa é descobrir um registro (caso exista) por meio de uma chave dada. Existem muitos algoritmos diferentes de pesquisa que dependem, principalmente, da forma de estruturação das tabelas e dos arquivos. (2) Palavra reservada em linguagem de programação COBOL. (V-113)

Seat reservation system – *sistema de reservas de passagem.* (V-697)

SECAM (SEquencial Couleur Avec Memoire)

Padrão de cor seqüencial com memória usado em televisores pela França e União Soviética em 1967. (W-5)

Second – *segundo.*

Unidade de medida de tempo. (H-315)

Second generation computer – *computador de segunda geração.*

Utiliza componentes em estado sólido e foi construído com base em elementos eletrônicos semicondutores, principalmente transistores. (D-284)

Secondary cache – *cache secundário.*

O mesmo que *external cache*. (T-466)

Secondary channel – *canal secundário.*

Canal de comunicação utilizado quando se esgotam os canais primários. (R-380)

Secondary index – *índice secundário.*

Um arquivo no qual a posição de um registro é guardada numa parte de outro arquivo chamado índice. (E-510)

Secondary memory – *memória secundária.*

O mesmo que *auxiliar memory*. (D-603)

Secondary storage – *memória secundária.*

(1) Memória geralmente magnética, externa, cuja função é complementar a capacidade da memória interna ou principal.

(2) Memória externa, quando utilizada em linha. (V-101)

Secondary storage device – *dispositivo de memória secundária.*

Dispositivo de qualquer meio de armazenamento de dados (como fita magnética ou disquete) que não seja a memória principal, de alta velocidade (RAM). (J-349)

Section – *seção.*

(1) Seqüência formada por um certo numero de segmentos de programa correspondentes a sub-funções relativamente independentes.

(2) Trecho de um guia de ondas retangular que permite a variação na dimensão maior com alteração correspondente do comprimento elétrico. (V-264)

Section-name – *nome de seção.* (D-541)

Sector – *setor.*

(1) Em discos magnéticos, cada uma das partes iguais em que se divide a área de registros. A menor parte endereçável desse tipo de armazenamento. (S-383)

(2) Uma parte da área de armazenamento de dados em disco. Os discos são divididos em lados (superior e inferior), trilhas (anéis nas superfícies do disco) e setores (seções de cada anel). (E-25)

(3) Divisão radial do disco magnético. (V-492)

Sector number – *número de setor.*

Número que identifica o setor. Tem por objetivo facilitar a pesquisa e encontro de informações localizadas em disco. (T-589)

Sector organization – *organização de setor.*

Organizar o disco, dividindo-o em setores (seção de cada anel). Os setores são a menor unidade física de armazenamento nos discos e têm tamanho fixo. (J-377)

Sector size – *tamanho do setor.*

Refere-se ao tamanho do disco flexível. O disco flexível (disquete) possui uma série de divisões de diversos tamanhos, as quais dependem da formatação. (T-589)

Secure – *segurar, guardar, proteger; seguro.* (I-299)

Secure Sockets Layer (SSL) – *Camada de Sockets Segura.*

Um protocolo de segurança da Internet especificado pela Netscape Communications que permite a passagem “segura” de dados entre um servidor de rede e um navegador de rede. Usa codificação de chave pública, incluindo certificados e assinaturas digitais, para passar dados entre um navegador e um servidor. É um padrão aberto, com suporte do Netscape Navigator e do Microsoft Internet Explorer. (W-78)

Security – *segurança.*

(1) A proteção de um sistema de computador e de seus dados contra danos ou perda. (E-22)

(2) Prevenção contra o acesso ou uso de dados pelo pessoal não-autorizado. (R-176)

Security audit trace – *acompanhamento de segurança de auditoria.* (D-869)

Security Certificate – *Certificado de Segurança.*

Um conjunto de informações, muitas vezes armazenadas como arquivo-texto, usadas pelo protocolo SSL para estabelecer uma conexão segura. Contém informações sobre propriedade, origem de emissão, número de série ou outro tipo exclusivo de identificação e data de validade. Contém também uma impressão digital codificada que pode ser usada para verificar o conteúdo do certificado. (W-114)

See-through – *ver através de.*

Recurso gráfico aliado ao *drop shadow* em que a imagem sobre a qual a sombra da caixa de diálogo se projeta ainda permanece visível, ou seja, podemos ver através da sombra da caixa de diálogo. (R-229)

Seek – *busca; buscar.*

Função de localização de uma cadeia de caracteres. (V-313)

Seek time – *tempo de busca.*

Nas unidades de disco, o tempo que os cabeçotes

de leitura e gravação levam para chegar até o local correto. **(G-465)**

Seeking to standardize – *buscando a padronização.*

Buscar forma padrão para execução de tarefas. **(U-415)**

Segment – *segmento.*

(1) Divisão de uma rotina em partes, cada uma delas constituindo um número inteiro de sub-rotinas, podendo ser armazenada na memória interna e contendo informações necessárias para saltar para outros segmentos.

(2) A parte de uma rotina que é muito grande para ser armazenada inteiramente na memória; cada segmento contém a codificação necessária para chamar, automaticamente, outro segmento. Rotinas que excedam a capacidade interna de armazenamento podem ser automaticamente divididas em segmentos pelo computador.

(3) No Assembler utilizado para o IBM-PC e PC-XT, segmento é uma área de memória que possui 64k. O segmento pode ser localizado em qualquer local da memória, porém deve ter como limite (inicial) uma posição divisível por 16; isto é, é o primeiro byte dividido por 16 que deve dar resto zero. A maioria dos programas contém pelo menos três segmentos, que são: *stack segment*, *data segment* e *code segment*. **(V-115)**

Segment protection facility – *recurso de proteção de segmentos.*

Função do sistema operacional de proteger determinadas informações compartilhadas pela rede. **(V-332)**

Segment registers: CS, DS, SS and ES – *registradores de segmento: CS, DS, SS e ES.*

(Ver: Four segment registers: CS, DS, SS, and ES). **(V-73)**

Segment swapping – *troca de segmentos.*

É a transferência de segmentos entre memória física e arquivo de disco pela memória virtual de gerenciamento. **(N-109)**

Segment table – *tabela de segmentos.*

Tabela armazenada no sistema operacional que lista os pontos de entrada dos segmentos de um programa. **(K-170)**

Segment table location register – *registrador de localização da tabela de segmentos.*

Registrador que guarda o endereço da tabela de

segmentos do programa em processamento. **(K-171/172)**

Segmentation – *segmentação.*

A divisão de um programa em partes que podem ser operadas independentemente. **(E-436)**

Segmented executable files – *arquivos executáveis segmentados.*

É a execução de programas residentes em disco, que são carregados para memória. **(N-123)**

Segmented memory – *memória segmentada.*

No Assembler utilizado para o IBM-PC/XT, segmento é uma área que possui 64 K (memória segmentada). O segmento pode ser localizado em qualquer local da memória, porém deve ter tido como limite (inicial) uma posição divisível por 16, isto é, o primeiro *byte* dividido por 16 deve dar resto zero. A maioria dos programas contém pelo menos três segmentos, que são: *data segment*, *code segment* e *stack segment*. **(J-341)**

Select – *seleção; selecionar.*

(1) Função de comunicações, quando um equipamento-mestre envia um bloco de mensagem para um equipamento-escravo, sendo o bloco precedido por caracteres especiais, o que permite aos escravos ignorarem os blocos que não lhes forem endereçados. **(V-251)**

(2) Destacar (*highlight*) uma parte de um documento ou arquivo.

(3) Escolher um determinado item de um menu. **(W-82)**

Selectable – *tabela de seleção; selecionável.* **(H-425)**

SELECTED – *selecionado.*

Palavra reservada em linguagem de programação COBOL. **(V-116)**

Selection – *seleção.*

(1) No processamento de textos, um bloco de texto, que pode ser desde um único caractere até diversas páginas, destacado em vídeo reverso, para fins de formatação ou de edição.

(2) Na programação, uma estrutura de controle de desvio.

(3) No gerenciamento de banco de dados, a recuperação de registros usando uma *query*. **(E-170)**

(4) Em processamento de texto, a escolha e separação de determinados blocos de um texto com a finalidade de montar novo documento. **(T-68)**

Selection box – *caixa de seleção*.

Objeto da interface gráfica que permite a escolha e a separação de determinados blocos de um texto com a finalidade de montar um novo documento. (R-395)

Selector – *seletor*.

(1) Mecanismo que indica a presença de uma condição e provoca a seleção de um cartão ou de uma operação, de acordo com a natureza dessa condição.

(2) Dispositivo que tem por função encaminhar impulsos elétricos de entrada para uma ou duas linhas de saída, dependendo da presença ou ausência de um impulso associado de controle pre-determinado. (V-73)

Selectype – *tipo selecionado*. (R-67)

Self-destruct – *autodestrutivo*.

Arquivo-fonte de programação que atua como intermediário entre dois estágios na programação de um grande sistema. (V-564)

Self-extracting archive – *arquivo auto-extrator*.

Arquivo executável que contém tanto os dados comprimidos como o programa de descompressão. (R-132)

Self-extracting program – *programa de auto-extração*.

Programa que cria arquivos que, quando executados, criam outros arquivos ou programas executáveis. (N-74)

Self-Monitoring Analysis and Reporting Tool (SMART) – *Ferramenta de Auto-Monitoração de Análise e Relatório*.

Tecnologia que relata uma variedade de atributos do disco rígido; para isto são necessários um BIOS e uma SCSI complacentes e/ou um controlador de IDE, um disco rígido que comporte o SMART e um pacote de software que relate sobre essas condições. Assim, o usuário pode ser advertido sobre falhas em seu disco rígido antes que aconteçam e fazer *backup* de seu *drive* enquanto ele ainda funciona, tornando seus dados mais seguros. (W-21)

Self-recursion – *auto-recursivo*. (I-435)

Self-sufficient – *auto-suficiente*. (I-424)

Self-test – *autoteste*.

Avaliação, exame ou prova para determinar a

qualidade, a natureza ou o comportamento de um sistema sob certas condições, realizada pelo próprio equipamento. O processo de *boot* é um autoteste. (R-59)

Self-test printed – *impressão de autoteste*. (R-59)

Self-testing – *auto-avaliação*.

Processo de auto-avaliação realizado pelo próprio equipamento, objetivando provar ou negar algo. (T-621)

Semantic error – *erro semântico*.

Erro de programação produzido por uma má interpretação do significado ou efeito de uma estrutura lingüística em uma linguagem de programação. (D-59)

Semantics – *semântica*.

Relação entre palavras ou símbolos e o seu significado. As linguagens de programação, baseadas em palavras com significados precisos e, em geral, bastante restritos, estão sujeitas a certas regras de semântica. Portanto, ocorrerá um erro de semântica sempre que uma instrução de um programa for redigida corretamente, mas não tiver significado. (U-318)

Semaphore – *semáforo*.

(1) Telégrafo aéreo instalado nas costas marítimas para assinalar os navios à vista e com eles se corresponder.

(2) Segundo Dijkstra, variáveis de eventos que permitem controlar a execução de vários processos ou programas assíncronos (ex.: em PL/1 e ALGOL-68). (V-86)

Semi-conductor – *semicondutor*.

Uma substância que fica a meio caminho entre os condutores e não-condutores, em termos da capacidade de conduzir eletricidade. (D-9)

Semicolon – *ponto e vírgula*.

Caractere usado na sintaxe de programação, normalmente para indicar um formato de impressão. (V-240)

Semiconductor – *semicondutor*.

(1) Um sólido com condutividade elétrica que está situado entre a alta condutividade dos metais e a baixa condutividade dos isoladores (isolantes). (V-584)

(2) Matéria química de condução elétrica controlada; base de construção de componentes de processadores. (V-469)

Semiconductor chip – *chip semicondutor*.

Microplaqueta elaborada a partir de material semicondutor. (R-295)

Semiconductor device – *dispositivo semicondutor*.

Um sólido com condutividade elétrica, que está situado entre a alta condutividade dos metais e a baixa condutividade dos isoladores. (D-9)

Semiconductor industry – *indústria de semicondutores*. (E-244)

Semiconductor memory – *memória semicondutora*.

O mesmo que *LSI semicondutor*. (V-695)

Semiconductor technology – *tecnologia de semicondutores*.

Tecnologia que emprega materiais semicondutores para substituir as válvulas. (V-703)

Semiterminator – *semiterminador*. (I-444)

Send – *transmitir; colocar na linha, enviar*.

A colocação de uma mensagem na linha para transmissão do computador para um terminal. (R-174)

Send messages – *envio de mensagens*.

Corresponde ao envio de mensagem em sistemas ACF/TCAM, através da colocação de um código na linha, para a transmissão do computador para um terminal. (T-579)

Send-only link – *link somente de envio*.

Um tipo de *link* de comunicações no qual uma *gateway* pode iniciar uma conexão, porém não pode receber chamados. É o lado mestre (*master*) da comunicação mestre/escravo (*master/slave*). (B-37)

Send/receive fax application – *aplicação de envio/recebimento de fax*.

Aplicação destinada ao envio e recebimento de documentos via fax. (K-5)

Sending – *envio*.

Processo pelo qual o computador central coloca uma mensagem numa linha de transmissão dirigida a um determinado terminal. (F-124)

Sendmail

Um pacote de processamento de correio eletrônico utilizado, principalmente, em sistemas UNIX mais antigos. É a implementação mais comum do protocolo SMTP. (W-48)

Senior programmer – *programador sênior*.

Profissional altamente qualificado, para o desenvolvimento de programas. (V-520)

Sense – *senso*.

Faculdade de distinguir entre o verdadeiro e o falso. Existem determinadas variáveis às quais somente podem ser atribuídos dois valores: um sendo verdadeiro e ou outro como sendo falso. (T-653)

Sensitive screen (touch sensitive screen) – *tela sensível ao toque*.

Sinônimo de vídeo sensível ao toque (*touch-sensitive display*). É uma tela que utiliza um painel sensível à pressão montado sobre a sua superfície. Este tipo de tela permite que o usuário selecione opções pressionando a sua superfície no local adequado, sem a necessidade, para tanto, do teclado ou do mouse. (V-32)

Sensitivity – *sensibilidade*.

O grau de resposta de um instrumento, ou unidade de controle, quanto à mudança no sinal de entrada. (R-395)

Sensor – *sensor*.

Dispositivo que converte as variáveis de um processo físico em dados que sejam interpretados e possam ser trabalhados pelo computador. (R-272)

Sensor monitoring – *monitoramento sensor*.

Dispositivo que transforma um estímulo físico em sinal elétrico. (V-699)

Sentence – *sentença*.

Em uma linguagem de programação, expressão que pode descrever ou especificar operações, que é geralmente completa no contexto dessa linguagem. (V-102)

Sentinel – *sentinela*.

(1) Símbolo que identifica ou assinala o começo e o final de um bloco, de uma palavra ou de outra unidade de informação. (V-106)

(2) Um identificador usado para identificar os membros de vários conjuntos interrelacionados. (D-55)

Separate compilation – *compilação separada*.

Tipo de processo que permite ao usuário compilar partes de um mesmo programa separadamente, podendo, posteriormente, agrupar essas partes para que funcionem juntamente. (J-476)

Separate file – *arquivo separado*.

Delimitador ou separador de informações que tem por objetivo identificar um limite lógico entre elementos ou entidades denominadas arquivo. **(V-32)**

Sequence – *seqüência, série*.

Refere-se a um conjunto de dados que é colocado segundo uma predeterminada ordem. **(V-233)**

Sequence control – *controle seqüencial*.

As operações são controladas de modo seqüencial; isto é, quando uma operação é iniciada, a próxima só será iniciada quando esta primeira estiver concluída. **(V-698)**

Sequence number – *número de seqüência, número seqüencial*.

(1) Um valor numérico definido pelo ACF/TCAM para cada mensagem trocada (permutada) entre dois nós. O valor (um para a mensagem enviada do programa de aplicação para a unidade lógica, outro para a mensagem enviada pela unidade lógica para o programa de aplicação) que é incrementado de 1 a cada mensagem transmitida.

(2) Em comunicação de dados e tratando-se de interconexão de sistemas abertos, um número num campo de uma TPDU-NR, indicando a ordem na qual a DT TPDU foi transmitida por uma entidade de transporte; ou o número num campo YR-TU-NR de uma TPDU AK ou RJ, que indica a seqüência da próxima DT TPDU a ser recebida por uma entidade de transporte. **(T-159)**

Sequence number area – *área de seqüência numérica*.

É a área destinada à comunicação de dados através de um número de uma TPDU-NRO, número num campo YR-TU-NR de uma TPDU AK ou RJ, que indica a seqüência da próxima DT-ITPDU a ser recebida por uma unidade de transporte. **(T-159)**

Sequence register – *registrador de seqüência*.

Um pequeno circuito de memória de alta velocidade, usado para guardar temporariamente uma seqüência de caracteres. **(J-371)**

Sequencing – *seqüenciamento, ordenação em seqüência*.

Ação ou efeito de ordenar em série ou de acordo com a amplitude ou categoria, ou em função de uma série, segundo determinado critério. **(J-544)**

Sequential – *sucessivo, seqüencial*.

(1) Uma ordem definida por um conjunto de dados.

(2) Tipo de arquivo do dBase II que tem registros que são unidades lógicas. **(T-605)**

Sequential access – *acesso seqüencial*.

(1) Um modo de acesso no qual os registros são obtidos ou armazenados em um arquivo, de tal forma que cada acesso sucessivo refere-se ao próximo registro no arquivo. **(G-153)**

(2) Também chamado de *serial access* (acesso serial). Um método de armazenamento e recuperação de informações que faz o programa iniciar a leitura no início do arquivo, ou estrutura de dados, e prosseguir até encontrar o elemento desejado. **(E-27)**

Sequential control – *controle seqüencial*.

(1) Modo de funcionamento de um computador segundo o qual as instruções são executadas em uma ordem predeterminada, exceto quando uma instrução de salto indique explicitamente uma ordem diferente.

(2) Em controle de processos industriais, certo tipo de funções de controle nas quais o objetivo do sistema de controle seja ordenar em seqüência as unidades de processo por meio de uma série de estados discretos (não-contínuos).

(3) Modalidade de controle de um computador em que as instruções são estabelecidas numa determinada seqüência, sendo alimentadas no sistema nessa mesma seqüência durante a solução do problema. **(M-266)**

Sequential file – *arquivo seqüencial*.

Arquivo de acesso seqüencial, no qual o tempo de acesso do registro depende da sua posição física no arquivo. **(D-667)**

Sequential frame – *estrutura seqüencial*.

Estruturas seqüenciais posicionadas em seqüência, ordenadamente, segundo critérios preestabelecidos. **(U-419)**

Sequential instruction – *instrução em seqüência*.

São considerados algoritmos, onde se desenvolve passo a passo todas as etapas do programa. **(N-153)**

Sequential organization – *organização seqüencial*.

Organização de arquivo em que os registros são colocados na ordem em que serão processados. **(F-102)**

Sequential process – *processo seqüencial*.

Processos pertinentes à ocorrência de eventos na

seqüência do tempo, com pequena ou nenhuma simultaneidade ou superposição desses eventos. (T-583)

Sequentially accessible memory – *memória de acesso seqüencial*.

Memória na qual o acesso às informações é feito somente de modo seqüencial. (V-692)

Serial – *em série, serial*.

(1) Termo com que se definem as operações efetuadas com algarismos processados um a um, em contraposição às operações em que são processados simultaneamente. (E-29)

(2) Relativo à realização seqüencial de duas ou mais atividades em um mesmo dispositivo. (V-177)

Serial access – *acesso serial*.

Processo de obter informações ou colocá-las na memória, sendo que o tempo necessário para cada acesso depende da localização do elemento solicitado, dentro da seqüência. (T-116)

Serial and parallel ports – *portas seriais e paralelas*. (H-611)

Serial cable – *cabo serial*.

Cabo de comunicação para a configuração dos pinos de comunicação serial. (T-534)

Serial communications – *comunicação serial*.

A transmissão de informações entre computadores, ou entre computadores e equipamentos periféricos, com um bit de cada vez por uma única linha. (E-1)

Serial controller – *controlador serial*.

Controlador do manuseio de itens e do armazenamento de algumas quantidades, dígito por dígito, ou do processamento de uma seqüência de instruções, uma após a outra. (T-378)

Serial device – *órgão serial*.

Equipamento que funciona com dispositivos de comunicação serial. (T-495)

Serial interface – *interface serial*.

Padrão de comunicação de dados serial. É um dispositivo de transmissão serial que possibilita o envio de bits de forma serial. (D-331)

Serial interface card – *cartão ou placa de interface serial*.

Equipamento de hardware usado em realidade

virtual, a fim de compensar a falta de portas seriais e paralelas no PC. (L-84)

Serial line – *linha serial*.

Uma conexão entre computadores que usam o protocolo serial. (W-143)

Serial Line Internet Protocol (SLIP) – *Protocolo Internet de Linha Serial*.

Um protocolo de comunicação serial que especifica como uma estação de trabalho ou computador pessoal pode se conectar à Internet por meio de conexões por discagem. Permite a conexão de dois computadores através do protocolo TCP/IP, usando um modem e uma linha telefônica. (W-48)

Serial mouse – *mouse serial*.

Em computadores gráficos, é um dispositivo localizador, operado pela sua movimentação sobre a superfície da tela. É projetado para ser conectado diretamente a uma das portas seriais do computador. (T-431)

Serial number – *número de série*.

Um número que identifica, de maneira exclusiva, cada dispositivo de hardware ou cópia de software; o número de série para software é normalmente chamado de número de registro. O número de série é, em geral, requisitado para solicitação de suporte técnico, conserto, atualizações etc. (W-16)

Serial port – *porta serial*.

Um encaixe em um computador, que sincroniza e torna mais fácil a comunicação assíncrona entre o computador e dispositivos como modem, mouse, digitalizador (*scanner*) ou impressora serial. Às vezes, dois computadores são conectados pelas suas portas seriais para enviar dados entre si. Uma porta serial tem 9 ou 25 pinos, e transmite informação por um único cabo, enviando um bit por vez, enquanto que uma porta paralela envia um número maior de bits por vez, por cabos paralelos. Uma porta paralela envia dados mais rapidamente, mas uma porta serial é confiável para transmissão através de uma distância mais longa. A porta serial não se limita a transmitir e receber dados assíncronos, bit por bit; ela também se comunica com o dispositivo receptor para assegurar que a transmissão e a recepção ocorram sem perda de dados. Essa comunicação é feita por meio de *handshaking* de hardware ou software. A porta serial é também chamada de conector macho. (V-228)

Serial printer – *impressora serial*.

Impressora projetada para ser conectada à porta serial do computador. (V-732)

Serial printer sharing – *compartilhamento de impressora serial*.

Compartilhamento de dispositivo utilizado para imprimir os dados armazenados mediante processos seriais. (G-52C)

Serial protocol – *protocolo serial*.

O modo mais simples para enviar dados por um cabo, ou seja, com um bit de cada vez. (W-143)

Serial re-usability – *reusabilidade serial*. (I-445)

Serial transmission – *transmissão serial*.

A transmissão de sinais discretos um após o outro. (L-182)

Serialization – *serialização*.

Operação que consiste em transformar uma operação paralela em informação em série. Na serialização de circuito, esse caractere é codificado em 7 bits aos quais correspondem 7 condutores. A serialização consiste em transformar essas 7 posições binárias numa sequência de 7 sinais em série por meio de um sincronizador. (J-54)

Series – *série*.

Em matemática, soma de números infinitos de termos. (T-3)

Serious error – *erro sério, grave*.

Erro que pára a execução da computação. (I-462)

Seriously – *seriamente*.

Palavra frequentemente encontrada em textos técnicos de informática. (V-37)

Server's driver – *driver do servidor*. (H-368)

Server – *servidor*.

(1) O mesmo que servidor de rede. Nas redes locais, um computador que fornece algum tipo de serviço aos usuários da rede. O servidor recebe solicitações de uso de equipamentos periféricos e as gerencia, de modo que sejam respondidas na ordem certa, seqüencialmente. (V-157)

(2) Uma combinação de hardware e software que fornece serviços de acesso a arquivos e programas para computadores externos conectados a uma rede, denominados clientes. A maioria dos protocolos de rede é baseada na arquitetura cliente/servidor.

Server based application – *aplicação baseada no servidor*.

Uma versão para rede de um programa aplicativo, armazenada no servidor de arquivos de rede, e disponível a diversos usuários simultaneamente. (E-149)

Server Centric – *Central Servidora*.

Uma *Server Centric* coloca restrições e procedimentos de retenção de dados sobre qualquer entidade que possa solicitar informações de seu servidor. (B-187)

Server procedure – *procedimento servidor*.

Procedimento que consiste em propiciar armazenamento e serviços de arquivo aos computadores que não possuem seu próprio disco rígido. (T-588)

Server shadow

Uma característica das redes de *Data Tree* que mantém disponibilidade e preserva a integridade de seu banco de dados. (B-128)

Server stub

Rotina do servidor que não contém código executável. É, geralmente, formada por comentários, descrevendo o que, posteriormente, será o conteúdo da rotina. (E-125)

Server-based application – *aplicação baseada no servidor*.

A versão de um programa aplicativo para redes locais. Essa versão fica armazenada no servidor de arquivos da rede, disponível simultaneamente para diversos usuários. (A-181)

Service – *serviço*.

(1) A função de transferência que possibilita ao sistema atender às necessidades de comunicação dos usuários; por exemplo, serviço de linha privada, serviço de telefone etc.

(2) Em teleprocessamento, medição da adequação de tráfego. (T-206)

(3) Tarefas a serem executadas pelo usuário. (V-375)

Service bureau – *“bureau” de serviços*.

Organização ou empresa que presta serviços ligados à informática a terceiros. (J-458)

Service Access Point (SAP) – *Ponto de Acesso de Serviços*.

O ponto no qual os serviços de uma camada OSI (*Open System Interconnection*) tornam-se disponíveis para a próxima camada superior. (W-4)

Service Advertising Protocol (SAP) – *Protocolo de Propaganda de Serviços*.

Usado em redes NetWare para anunciar serviços de rede disponíveis. Por exemplo, um servidor NetWare usa SAP para anunciar a outros computadores que está oferecendo alguns arquivos compartilhados. **(W-4)**

Service monitor – *monitor de serviço*. **(L-115)**

Service pack – *pacote de serviços*.

Um pacote que realiza correções em programas já lançados no mercado. **(W-91)**

Service Protocol Identifier (SPID) – *Identificador de Protocolo de Serviços*.

Usado em alguns hardwares ISDN (*Integrated Services Digital Network*) para registrar um dispositivo particular na chave de um escritório central. **(W-45)**

Service provider – *provedor de serviços, fornecedor de serviços*.

(1) Combinação de hardware e software que realiza um papel específico no serviço, o de proferir informações.

(2) Uma empresa que fornece conexões e contas Internet a pessoas e empresas.

(3) Uma empresa que provê acesso à Internet para uma organização, comercial ou não, que, por sua vez oferece acesso para seus usuários. **(B-186)**

Service resquestor – *solicitador de serviços*.

Um grupo de serviço (*soft+hard*) que requer dados da matriz de uma rede. **(B-186)**

Service routine – *rotina de serviço*.

Programa que atende a uma determinada necessidade de processamento. **(R-345)**

Serving as a source – *servindo como fonte*.

Numa rede local, um computador em que são processados softwares administrativos que controlam o acesso total ou parcial à rede e seus recursos (como unidades de disco e impressoras). O computador que funciona como servidor coloca seus recursos à disposição dos computadores, que funcionam como estações de trabalho da rede. **(V-41)**

Servomechanism – *servomecanismo*.

(1) Qualquer sistema de controle de realimentação.

(2) Sistema de controle de realimentação, no qual pelo menos um dos sinais do sistema representa movimento mecânico.

(3) Sistema de controle de realimentação automática, em que a variável controlada é a posição mecânica ou qualquer uma de suas derivadas de tempo.

(4) Dispositivo para monitorar uma operação durante seu procedimento e executar os ajustes necessários ao seu controle. Ex.: o termostato de uma caldeira. **(V-258)**

Session – *sessão*.

(1) Uma conexão entre duas estações que podem se comunicar.

(2) O período de tempo durante o qual um usuário de um terminal pode comunicar-se com sistemas interativos, normalmente o intervalo de tempo entre o início (*start*) e o fim (*end*) de uma comunicação.

(3) Em SNA (*System Network Architecture*), uma conexão lógica entre duas unidades endereçáveis de rede (NAUs) que podem ser ativadas, quando supridas de seus protocolos, e desativadas, quando não mais sejam necessárias.

(4) O intervalo de tempo durante o qual uma correspondência lógica (correspondência mutuamente reconhecida entre dois processos de apresentação/aplicação) ocorre para a transferência de uma apresentação e aplicação de informações relacionadas. Existem três modos básicos de sessão: OWS, TWA e TWS. **(V-54)**

Session layer – *camada de sessão*.

Quinta das sete camadas do modelo ISO/OSI para padronização das comunicações entre computadores. A camada de sessão cuida dos detalhes que devem ser acordados e obedecidos pelos dois dispositivos que trocam informações; ela coordena e controla a transferência de informações e mantém a sessão em andamento durante o tempo que for necessário. Termo que define o tempo que o computador fica ligado. **(U-65)**

Session server – *servidor de sessões*.

Um sistema que provê sessões em rede. Arquivos de sessão residem no servidor de sessão, e são usados sempre que um usuário entra em um sistema ou em uma rede. **(W-171)**

Set – *conjunto; estabelecer*.

(1) Um grupo de itens que tem uma ou mais características comuns ou entre os quais existe qualquer relação. **(V-87)**

(2) Definir, estabelecer uma determinada condição. **(E-478)**

Set Address Space Control (SAC) – *Controle de Ajuste de Espaço de Endereço.*

Função de controle de armazenamento físico, pelo ajuste de endereço, em partes disponíveis de memória. (V-532)

Set console – *“ativação de vídeo”.*

Comando que ativa ou desativa o vídeo. (V-609)

Set console off

Comando que desativa a saída de dados no vídeo. (D-680)

Set console on

Comando que direciona a saída de dados no vídeo. (D-680)

Set Escape – *“ativação da tecla Escape”.*

Comando que ativa ou desativa a atuação da tecla Esc (*Escape*), usada para interromper a execução de um programa. (V-613)

Set format to screen

Comando pelo qual o formato é direcionado para a tela. (D-689)

SET MODE

É uma função da linguagem C que ajusta um modo de um arquivo aberto. (N-277)

Set of procedures – *conjunto de procedimentos.* (U-328)

Set options – *opções em um conjunto.* (V-735)

Set point – *ponto de referência, ponto fixo.*

No controle de processos, valor escolhido em função do qual se deve estabilizar uma variável mediante a ação de um regulador. (V-261)

Set print – *“ativação de impressão”.*

Comando que reproduz ou não informações da tela na impressora. (V-609)

Set print off

Comando que desativa a saída de dados na impressora. (D-680)

Set print on

Comando que direciona a saída de dados para a impressora. (D-680)

Set talk off

Comando que desativa a chave *talk*, a qual permite a depuração de erros quando ligada. (D-679)

Set up – *posicionamento, preparação, configuração; formar.*

(1) Em um sistema de computador consiste de uma reunião de unidades computacionais individuais. É o arranjo ou interconexão dessas unidades e todos os outros ajustes necessários para que o sistema possa resolver um problema particular.

(2) O arranjo de dados ou dispositivos para resolver um problema particular.

(3) A preparação de um sistema de computação para processar um *job* ou *job step*. Essa preparação, normalmente, é feita pelo operador e quase sempre envolve funções de preparação de rotinas, como montagem dos rolos de fita e carga de *decks* de cartões. (T-110)

SETBKCOLOR (SET BackGround COLOR) – *“ajustar cor de fundo”.*

Comando em Pascal e C que altera a cor de fundo da tela corrente. (Q-81)

SETBUF (SET BUfFer) – *“ajustar o buffer”.*

Comando em C que ajusta parâmetros de manipulação de *buffers*. (Q-36)

SETCOLOR (SET COLOR) – *“ajustar cor”.*

(1) Comando em Pascal que indica qual a cor que deve ser usada nos caracteres.

(2) Comando em Clipper que retorna a definição de cores atual. (Q-81)

SETJMP (SET JuMP) – *“ajustar salto”.*

Comando em C que prepara a transferência de controle. (Q-32)

SETMODE (SET MODE) – *“ajustar o modo”.*

Comando em C que ajusta o modo de um arquivo aberto. (Q-70)

Setting – *instauração, arranjo, configuração.*

(1) Criação de todas as peças e valores de uma condição ou estado estável. Ex.: instauração de um código. (V-111)

(2) Corresponde à forma exterior de um corpo. Pode ser representado por vários esquemas que em conjunto ou separadamente fazem com que o usuário interaja com a máquina. (T-337)

Setting up – *ação de colocar, dispor, configurar.* Conjunto de elementos com características comuns. (V-721)

Settings – *parâmetros de início, configuração.*

Correspondem à escolha de variáveis ou constantes às quais, numa relação determinada ou questão específica, atribui-se um papel particular e distinto

das demais variáveis, objetivando o início de um processo. (O-97)

Setup – *estruturação, disposição, organização, preparação, configuração.*

(1) Num computador constituído por um conjunto de unidades de cálculo individuais, esquema, disposição ou forma em que se estabelecem as interconexões entre as unidades, bem como os ajustes necessários para que o computador resolva determinado problema.

(2) Forma de disposição ou de organização dos dados ou dos dispositivos para resolver um problema.

(3) Série de operações com que se preparam as unidades que compõem um equipamento para seu funcionamento.

(4) Operação preparatória. (V-110)

Set up a link – *estabelecer um vínculo.* (L-131)

Setup hardware – *equipamento de estruturação.*
Um equipamento constituído por um conjunto de unidades de cálculo individuais, esquema, disposição ou forma em que se estabelecem as conexões entre as unidades, bem como os ajustes necessários para que o computador resolva determinado problema. (C-115)

Setup icon – *ícone de configuração.* (M-3-25)

Setup parameter – *parâmetro de configuração.*
Parâmetro estabelecido durante a configuração de um sistema. (V-434)

Setup program – *programa de configuração.*
Programa de preparação que habilita o hardware para operação. (U-554)

Setup screen – *tela de configuração.*
Visualização do *setup*. (T-637)

Setup service – *serviço de reparo.*
Quando uma mensagem é introduzida no sistema, devem ser realizadas certas funções antes que o programa de aplicação comece a processá-la. Tais funções são verificação de erros da mensagem, eliminação de caracteres de retrocesso, análise do código de ação etc. Essas funções são chamadas de serviço de reparo. (E-211)

SETVBUF (SET BUFfer) – *ajustar o “buffer”.*
Comando em C com a mesma finalidade que *setbuf* (mudança de parâmetros de manipulação de *buffers*). (Q-36)

Several – *vários.* (H-614)

Palavra freqüentemente encontrada em textos técnicos de informática.

Several applications – *diversas aplicações.*

Vários sistemas ou problemas nos quais, para sua solução, é aplicado o computador. (V-35)

Several kinds of built-in functions – *diversos tipos de funções embutidas.* (I-430)

SGI (Silicon Graphics, Inc.)

(Ver: Silicon Graphics, Inc.). (W-5)

SGML (Standard Generalized Markup Language) – *Linguagem Padrão de Marcação Generalizada.*

(Ver: Standard Generalized Markup Language). (W- 122)

SGML format – *formato (segundo o padrão) SGML.* (J-522)

Shade – *tom, tonalidade, graduação.* (V-23)

Shadow – *sombreado; duplicação.*

Estilo de texto no qual uma reprodução de cada caractere é apresentada ligeiramente deslocada para baixo e para direita. (U-555)

Shadow mask – *máscara de sombra.*

Tela de metal bem atrás da tela, isto é, preenche-a com pequenos “buracos”; cada um deles corresponde a uma triade. A *shadow mask* ajuda os elétrons para que cada canhão atinja apenas um ponto triade. (B-65)

Shadow printing – *impressão de sombra.*

Estilo de texto no qual uma reprodução de cada caractere é impressa ligeiramente deslocada para baixo e para a direita, com a finalidade de criar um efeito de sombra. (U-191)

Shadow RAM – *RAM de sombra.* (D-760)

Shadowing – *sombreamento, duplicação.*

Um estilo de texto no qual uma reprodução de cada caractere é ligeiramente deslocada (geralmente) para baixo e para a direita, com a finalidade de criar um efeito de sombra. (V-25)

Shaft – *eixo.*

O ponto principal, o centro de um mecanismo. (J-726)

Shape – *configuração.*

Conjunto de características de uma máquina, programa ou outro objeto qualquer. (U-426)

Share – *compartilhar; participação, parcela, quota.*

Uso conjunto, por dois ou mais usuários, de qualquer recurso compartilhável de computação ou comunicações. Ex.: um mesmo computador compartilhado por meio de terminais remotos, uma mesma linha ou canal de comunicações etc. **(V-203)**

Share file – *arquivo compartilhado.*

Um dispositivo de acesso direto que pode ser usado por dois sistemas ao mesmo tempo; um arquivo compartilhado serve de ligação para dois sistemas. **(G-395)**

Share lock – *trava de compartilhamento.*

Bloqueio da disponibilidade de compartilhamento de dados em uma rede. **(V-341)**

Shared executable pages – *páginas de execução compartilhada.* **(J-437)**

Shared file – *arquivo compartilhado.*

Arquivo que tem seu acesso permitido a vários usuários. **(R-234)**

Shared File System (SFS) – *Sistema de Arquivos Compartilhados.*

Estrutura de arquivos que possibilita o compartilhamento de dados. **(V-529)**

Shared memory – *memória compartilhada.*

Porção da memória destinada ao uso comum em rede, em um sistema multiusuário. **(V-426)**

Shared memory interface – *interface de memória compartilhada.*

Interface que possibilita o compartilhamento da memória. **(V-529)**

Shared network drive – *drive de rede compartilhado.* **(V-669)**

Shared virtual area – *área virtual compartilhada.*

Área da memória virtual que contém rotinas pagináveis projetadas para serem compartilhadas por todos os programas. **(K-163)**

Shared-library – *biblioteca compartilhada.* **(K-205)**

Shareware

Programas distribuídos gratuitamente, para avaliação, não podendo ser comercializados. Se o usuário tiver interesse de utilizá-lo regularmente, entretanto, deve pagar uma taxa predefinida ao autor. **(V-485)**

Sharing – *compartilhamento.*

Repartição de um recurso por diversos processos. **(S-320)**

Sharing file – *arquivo compartilhado.*

Refere-se ao sistema de arquivos compartilhados em que um dispositivo de armazenamento dos arquivos (e os próprios arquivos) é compartilhado por dois ou mais computadores. **(R-384)**

Sharing users – *usuários compartilhados.*

Conjunto de indivíduos que compartilham dos recursos de um sistema. **(V-340)**

Sharp display – *exibição clara, nítida.* **(H-417)**

Shatter – *despedaçar-se, quebrar-se, rachar; perturbar, abalar; danificar.* **(M-1)**

Sheet – *folha (malha).*

Uma malha de linhas e colunas utilizadas para o trabalho. Conhecida também como *spreadsheet* ou *worksheet*. **(V-144)**

Sheet feeder – *alimentador de papel.*

Um mecanismo alimentador de papel que insere folhas avulsas na impressora, onde um outro mecanismo de tração por atrito faz com que o papel a atravesse. **(S-324)**

Shell – *cápsula, invólucro.*

(1) Encapsulamento dos comandos básicos de um sistema operacional, de modo a possibilitar a interação com o homem. **(V-451)**

(2) É uma variante de classificação de inserção direta que permite realizar grandes saltos de registros, em lugar de fazer movimentos de uma posição sempre seguinte a anterior. **(E-42)**

(3) Dispositivo utilizado com a finalidade de proteger um determinado equipamento, programa ou informação. É amplamente utilizado durante o processo de *boot* do sistema operacional com o intuito de localizar programas-vírus. **(T-504)**

Shell clipboard – *área de transferência de shell.* **(R-180)**

Shell program – *programa encapsulado.*

Programa estrutural de configuração que faz a interface entre o homem e o sistema operacional básico. Em geral, é um programa que substitui uma linha de comandos por um conjunto de menus. **(V-377)**

Shielded cable – *cabo isolador, cabo blindado.*

Um tipo de cabo que contém uma cobertura

metálica sobre o material condutor para fornecer proteção elétrica para os dispositivos de comunicação, cujos dados estão sendo enviados entre si. **(M-49)**

Shielded twisted pair cable – *cabo de par trançado blindado*.

Cabo de conexão de redes composto por vários pares de cabos entrelaçados com uma proteção resistente de envoltório. **(B-197)**

Shielding – *blindagem*.

Proteção metálica aterrada que envolve um cabo ou um equipamento elétrico, evitando que os sinais elétricos de um ou de outro interfiram em circuitos adjacentes ou que, ao contrário, sejam suscetíveis à interferência externa. **(W-103)**

Shift – *deslocamento*.

(1) Movimento dos dados para a esquerda ou para a direita.

(2) Movimento de um caractere (ou de um grupo de caracteres) para a direita ou para a esquerda de um ponto determinado de uma memória ou de uma unidade aritmética. **(V-205)**

(3) Tecla que permite ao usuário de microcomputador introduzir símbolos pelo teclado, que estão no modo superior, análogo ao da máquina de escrever, onde algumas teclas possuem dois símbolos. **(D-362)**

Shift key – *tecla Shift*.

Tecla que desloca o teclado no modo de caixa alta. **(G-388)**

Shift leader – *chefe de turno*. **(J-716)**

Shift left – *deslocar à esquerda*. **(V-739)**

Shift left operation – *operação Shift à esquerda*. Deslocamento à esquerda; mudar os valores dos dígitos binários de uma palavra de uma posição para outra. **(V-739)**

Shift register – *registrador de deslocamento*.

Registrador no qual os caracteres podem ser deslocados de uma ou mais posições para a esquerda ou para a direita. No deslocamento à esquerda o caractere mais a esquerda é perdido. **(R-297)**

Shift right – *deslocar à direita*. **(V-739)**

Shift-and-subtract division algorithm – *algoritmo de divisão deslocar-e-subtrair*.

Um conjunto de instruções que ensina ao compu-

tador como manipular os dados para fazer uma divisão em ponto flutuante. **(K-1)**

Shifting – *deslocamento*.

Mudar os valores dos dígitos binários de uma palavra de uma posição para outra. (Ver também Shift). **(V-642)**

Shiftkey – *chave de deslocamento*.

Mudança dos valores dos dígitos binários de uma palavra de uma posição para outra. **(J-471)**

Ship – *despacho*.

Função que permite a salvaguarda automática de um arquivo que está sendo executado por determinado tempo de acesso. **(V-394)**

Shipment – *remessa*. **(V-31)**

Shock – *choque, impacto, encontro*. **(I-262)**

Shockwave

Um programa, disponível como uma extensão (*plug-in*), que permite a autores de multimídia incorporar animações a páginas da Web. Permite também a um navegador reproduzir essas animações interativas para visualização do usuário (páginas de rede que incorporam efeitos *Shockwave* são ditas “*Shocked*”). *Shockwave* foi desenvolvido pela Macromedia para sistemas Windows e Macintosh. **(W-1)**

Shoe horn – *calçadeira*.

Refere-se à base do laptop. **(V-37)**

Short – *curto*.

Aquele que contém menos dados que a quantidade especificada. **(E-3)**

Short command – *comando reduzido*.

Comando de pequena extensão. Pode-se entender por pequena tanto a duração quanto o tamanho físico do comando. **(H-301)**

Short instruction – *instrução curta*.

É toda a instrução que pode ser armazenada por um único *byte*. **(N-142))**

Short tear-off – *corte de papel pelo picote*.

Uma característica das impressoras matriciais Epson que economiza papel normalmente desperdiçado entre impressões. A perfuração do formulário contínuo é alimentada automaticamente até a posição de corte da tampa da impressora, e depois retorna o papel até a posição inicial de impressão. **(O-100)**

Short-circuit – *curto-circuito*.

Conexão acidental ou intencional entre dois pontos de diferentes potenciais, por um caminho de resistência relativamente baixa. (E-60)

Shortcut – *atalho*.

(1) Pequeno desvio no programa. (V-671)
(2) Um ícone que permite o acesso rápido a um programa. Quando o atalho é criado, o ícone do programa ou arquivo é exibido na área de trabalho e, para iniciá-lo rapidamente, basta que o usuário dê um clique duplo sobre o ícone correspondente. Comum no Microsoft Windows 95 e Windows 98.

Shortcut key – *tecla de atalho*.

Uma combinação de teclas que permite o acesso rápido a um comando de menu ou opção de caixa de diálogo. O uso das teclas de atalho pode poupar tempo, pois elimina a necessidade de apresentar dois ou mais menus para se chegar ao comando desejado. (V-203)

Shorten the program – *encurtar o programa*.

Método de compactar um programa, reduzindo o seu tamanho. (D-604)

Shortened form – *forma compactada*.

Forma encurtada ou compactada. Estado de um programa. (D-604)

Shortfall – *defeito*.

Algum problema ou imperfeição. (K-1)

Show – *mostrar, exibir na tela*. (R-317)

Showing layout – *apresentação de formato (layout)*. (I-461)

Shrink – *encolher*.

Usualmente encontrado com *shrink screen*, serve para visualização e/ou apresentação de um trabalho na tela dentro de um aplicativo. (H-603)

Shut down – *parar; suspender a atividade, desligar*.

Suspender a atividade de um computador (em geral, temporariamente, para posterior retomada). (V-214)

Shutdown – *parada, desativação, interrupção de atividade*.

Tempo de parada temporária gasto para que o computador reinicie o processamento. (H-368)

Shutdown logic – *interrupção lógica ou reset*. (U-171)

Shutting down drive – *encerramento do funcionamento do drive*.

Término temporário do funcionamento do *drive* para posterior retomada. (V-26)

Side effect – *efeito colateral*.

Modificação intempestiva de uma variável por um procedimento ou por uma rotina. (D-175)

Side pin control – *controle de pino lateral*. (L-17)

Sideband – *banda lateral*.

Uma banda de frequência acima e abaixo do uso normal da transportadora, produzida como resultado de uma modulação. (S-444)

Sidebar – *barra lateral*.

Um bloco de texto colocado ao lado do bloco principal de texto do documento, geralmente destacado por uma borda ou algum elemento gráfico. (E-21)

SIG (Special Interest Group) – *Grupo de Interesse Especial*.

Subgrupo de uma organização ou de uma rede de computadores, formado por pessoas que compartilham os mesmos interesses. SIGs armazenam todas as mensagens que recebem, permitindo aos usuários localizar discussões, e então enviar mensagens para as mesmas. (B-34)

Sign – *sinal*.

(1) Em aritmética, é um símbolo que distingue as quantidades negativas das positivas.
(2) Uma indicação de que a quantidade é maior ou menor que zero; são quase sempre usados os sinais + e -, respectivamente. Podem também ser empregados outros símbolos selecionados arbitrariamente, como 0 e 1 ou 0 e 9 quando usados como códigos em localizações predeterminadas, e podendo ainda ser interpretados por pessoas ou máquinas. (T-155)

Sign bit – *bit de sinal*.

Dígito binário utilizado como indicador de sinal. (R-284)

Sign off – *saída de sistema*.

Outra denominação de *log off*. (Ver: Log off). (D-916)

Sign on – *entrada em sistema*.

Outra denominação de *log in*. Processo pelo qual um usuário se identifica ante o sistema. Esses termos também são usados como verbos, com o sen-

tido de entrar em um sistema utilizado por muitos usuários que requer que cada um deles se identifique usando alguma senha, possibilitando-lhes acesso aos arquivos e demais recursos. (V-123)

Signal – sinal.

- (1) Um valor dependente de tempo anexado a um fenômeno físico e que transmite dados.
- (2) O evento ou fenômeno que transmite dados de um ponto para outro. (V-75)
- (3) A parte de uma transmissão que representa as informações propriamente ditas, ao contrário dos ruídos sem significado que possam estar presentes no canal de transmissão. (E-95)
- (4) Fenômeno portador de símbolos que, por sua vez, transmitem uma mensagem por meio de um código. (D-915)

Signal cable – cabo de sinal.

Conjunto de fios condutores envolvidos em uma proteção comum, dispostos de forma a permitir a fácil identificação de cada fio, a qual permite a propagação de impulsos elétricos. (J-678)

Signal ground – sinal baixo.

Sinal digital enviado ao terminal remoto, em baixa frequência, que indica que o tempo de acesso à CPU está esgotado. (V-431)

Signal handling – manipulação de sinais. (I-451)

Signal level – nível de sinal.

Valor do sinal gerado por um captador ou sensor. (H-289)

Signal processing – processamento de sinais.

Processamento de sinais por meio de dispositivos programáveis ou cabeados. São considerados os sinais digitais e analógicos (discretos e contínuos) e, para seu processamento, são utilizados dispositivos (computadores) digitais e analógicos. Como exemplo de processamento de sinais, podemos citar o “processamento de imagens”. (H-253)

Signal transfer – transferência de sinal.

Ocorre entre módulos. (P-129)

Signal-to-noise ratio – relação sinal/ruído.

Num canal, potência relativa do sinal em relação ao ruído. Abreviado como S/N. (N-02)

Signaling – sinalização; sinalizando.

Troca de informações elétricas, especificamente, no que diz respeito ao estabelecimento, controle de conexões e operação de uma rede de comunicação. (R-399)

Signature – assinatura.

- (1) Identificação do tipo de arquivo carregado para memória. (B-123)
- (2) Nos antivírus, um código de programa identificável como pertencente a um vírus conhecido.
- (3) No correio eletrônico e nos grupos de discussão da UseNet (Internet), um pequeno arquivo com informações sobre o remetente da mensagem, como nome, empresa, endereço, endereço de correio eletrônico e número de telefone. (W-1)

Signed

Modificador de tipo de dados que indica que os dados serão sinalizados em linguagem C. (D-497)

Signed int – inteiro com sinal. (I-469)

Signed long int – inteiro longo com sinal. (I-469)

Signed numbers – números sinalizados.

São números que podem ser positivos ou negativos, e que são caracterizados pela reserva do primeiro da lista esquerda para o sinal, sendo zero para positivo e um para negativo. (N-142)

Signed short int – inteiro curto com sinal. (I-469)

Significant digit – dígito significante.

Aquele que, em número com ponto flutuante, é necessário e exato. (K-1)

Silicon – silício.

Semicondutor usado em vários dispositivos eletrônicos que, em sua forma pura, é um metal leve semelhante ao alumínio. (U-188)

Silicon chip – chip de silício.

Um circuito eletrônico miniaturizado produzido em série sobre pequena chapa ou lâmina de silício. (V-184)

Silicon device – dispositivo de silício

Basicamente, periférico que tem circuitos integrados compostos de silício. (C-38)

Silicon Graphics, Inc.

Empresa americana fabricante de estações de trabalho multimídia e 3-D, localizada em Mountain View, Califórnia, EUA, e fundada em 1983 por, entre outros, James H. Clark, ex-professor assistente de ciência da computação da Stanford University. As estações de trabalho SGI incluem-se entre as melhores opções profissionais para a criação de videográficos e realidade virtual, mas

apresentam custo alto para a aquisição e manutenção de hardware, software e assistência técnica. **(W-1)**

Silo buffer

Área de memória que serve como depósito de dados utilizados na comunicação. **(R-348)**

SIMD (Single Instruction, Multiple Data) –

Dados Múltiplos de Instruções Individuais.

Uma categoria da nomenclatura de taxas de Flynn (*Flynn's taxotomy*) na qual um único fluxo de intruções é concomitantemente aplicado em conjuntos de dados múltiplos. Uma arquitetura SIMD é aquela na qual processos homogêneos executam sincronicamente as mesmas instruções em seus próprios dados, ou aquela em que a operação pode ser executada em vetores de tamanho fixo ou variável. **(W-171)**

Similar – semelhante, similar. (V-34)

Similar size – tamanho similar.

Parecido quanto ao tamanho. **(A-28)**

Similarity – semelhança, similaridade. (V-31)

SIMM (Single in Line Memory Module) –
Módulo de Memória Unitário Disposto em Linha.

(1) Cada um dos módulos que formarão a memória do computador. **(R-249)**

(2) Uma pequena placa de circuitos projetada para receber chips de memória com contagem de superfície. Os SIMMs ocupam menos espaço na placa, e são mais compactos do que as formas tradicionais de expansão de memória. **(J-123)**

Simple array – matriz simples. (I-473)

Simple click – clique simples.

Pressionar uma só vez o botão do mouse para selecionar ou desativar um programa ou um recurso de um programa. **(J-400)**

Simple Mail Transfer Protocol (SMTP) –
Protocolo Simples de Transferência de Correio.

Padrão aceito e muito usado na Internet para transferir mensagens de correio eletrônico (*e-mail*) entre computadores. Define exatamente como a mensagem será enviada, quaisquer controles, formatos da mensagem etc. **(W-1)**

Simple Network Management Protocol (SNMP)

– Protocolo Simples de Gerenciamento de Redes.
O protocolo TCP/IP que determina a monitoração

de diversos dispositivos de hardware conectados a uma rede, para o desempenho correto desta. **(W-48)**

Simple paging – paginação simples. (J-351)

Simplex – unidirecional, simplex.

Em comunicações, termo que denota um circuito apto para a transmissão de dados num único sentido, bem como sua própria natureza de direção. **(E-576)**

Simply Tax

Software que faz declaração (estimativa) de preços e gerencia o dinheiro do usuário. **(V-183)**

SimTel

Um antigo computador que continha um arquivo surpreendente de programas para MS-DOS, além de Macintosh e UNIX. Operado pelo Exército norte-americano no Novo México, foi desativado em 1993. Por sorte, seus arquivos permanecem em arquivos-espelhos (duplicados) nos seguintes endereços: oak.oakland.edu e wuarchive.wustl.edu. Existe uma página da SimTel em: <http://www.coast.net/SimTel> . **(W-144)**

Simula – linguagem Simula.

Linguagem de programação baseada no ALGOL com aplicações para ser adequada à escrita de programas de simulação. **(D-412)**

Simulate – similar.

Representar o funcionamento real. **(J-701)**

Simulation – simulação.

(1) Representação de determinadas características do comportamento de um sistema físico ou abstrato pelo comportamento de outro sistema.

(2) Utilização de técnicas de programação, com exclusão de qualquer outro meio ou recurso, para duplicar, num sistema de processamento de dados, o funcionamento de outro.

(3) Método de análise pseudo-experimental de um sistema operacional mediante modelos físicos ou matemáticos que funcionam na realidade ou valendo-se de problemas especificamente concebidos, de acordo com um método seqüencial de tempo similar ao próprio sistema.

(4) Representação de sistemas e de fenômenos físicos por meio de computadores, de modelos ou de qualquer outro tipo de equipamento.

(5) Na programação de computadores, técnica que consiste em criar uma rotina para um computador,

para que, do ponto de vista funcional, este computador seja tão semelhante a outro quanto possível. Contrasta com emulação (*emulation*). (V-90)

Simulator – *simulador*.

Um programa, rotina ou sistema de hardware, que equiivale a um dado modelo matemático, físico ou lógico, capaz de representar uma situação real. (V-89)

Simultaneous – *simultâneo*.

Ao mesmo tempo. (D-913)

Simultaneous transmission – *transmissão simultânea*.

Transmissão de dados ou caracteres de controle em uma direção, enquanto a informação está sendo recebida em outra direção. (R-280)

Simultaneously – *simultaneamente*.

Relativo à ocorrência de dois ou mais eventos no mesmo instante. (V-25)

SIN – *seno*.

Função em Pascal e C que fornece o seno de um número especificado. (Q-30)

Sine – *seno*. (F-65)

Sinewave

Onda uniforme e periódica cuja curva obedece à equação: $Y = a \sin(bx + c) + d$. (U-140)

Single – *singelo, simples, único*.

Relativo a uma única unidade ou entidade. (V-232)

Single address instruction format – *formato de instrução de um único endereço*.

Disposição de instrução que tem apenas um endereço de operando; sinônimo de código de endereço único. (H-688)

Single byte character – *caractere de byte único*. (D-903)

Single card – *cartão único*. (F-116)

Single click access – *acesso de um único clique*. Acesso por um único comando do mouse. (V-670)

Single density – *densidade simples*.

A gravação normal para um disquete. É um tipo de gravação magnética de dados digitais que utiliza uma técnica denominada modulação de frequência. Os discos de densidade simples eram comuns no início da computação pessoal. Eles apresentavam uma baixa capacidade de armazenamento, pois

usavam partículas magnéticas relativamente grandes. Foram substituídos pelos discos de densidade dupla e de alta densidade. (S-151)

Single floating box – *única janela móvel*. (L-136)

Single In-Line Memory Module (SIMM) –

Modelo de Memória Unitário Disposto em Linha. Pequena placa de circuitos projetada para receber chips de memória com montagem de superfície. Os SIMMs ocupam menos espaço na placa e são mais compactados do que as formas tradicionais de expansão de memória. (U-557)

Single precision – *precisão simples, precisão singela*.

Utilização de uma palavra para cada número. A precisão dupla consiste em utilizar duas palavras por número, e assim sucessivamente. Nos computadores com palavra de longitude variável, a precisão é o número de dígitos que se emprega para demonstrar um número. Quanto maior é a precisão, maior é o número de posições decimais que se pode buscar. (V-234)

Single quote – *apóstrofe*. (D-861)

Single real machine – *máquina de unidade real*.

Tipo de computador que utiliza processamento de endereçamento em memória virtual. (V-529)

Single screen – *tela única*. (L-139)

Single sheets – *folhas soltas*.

Termo técnico que significa folhas soltas. As impressoras atuais aceitam esse tipo de folha. (Q-9)

Single sided diskette – *disquete de face simples*.

Dispositivo de armazenamento de dados de baixa densidade. Somente uma face pode ser usada para gravação. (S-151)

Single step – *de uma etapa, de etapa única*.

Método de operação de um computador em que cada *step* (passo) é realizado em resposta à operação manual. (V-633)

Single system – *sistema único*.

Tipo de sistema de computação que é incompatível com qualquer um dos lançados anteriormente. (V-563)

Single thread – *linha simples*.

Programa de aplicação do ACF/VTAM que processa as solicitações de múltiplas seções ao mesmo tempo. (V-659)

Single user – *monousuário*.

Microcomputadores que só permitem a utilização da CPU por um único usuário. (V-72)

Single user system – *sistema de uso individual*.

São sistemas projetados, exclusivamente, para o uso de somente um usuário por vez. Não há possibilidade de o sistema permitir a execução de um determinado serviço por mais de um usuário ao mesmo tempo. (V-630)

Single-board

Sistema computacional, como multiprocessamento, que utiliza o mesmo banco de dados. (O-3)

Single-density – *densidade simples*.

Termo usado para indicar a impressão única em cada linha (a cabeça imprime uma vez por linha). (Q-19)

Single-dimension array – *matriz unidimensional*.

Um único arranjo organizado. (K-54)

Single-operation – *operação simples*.

Operação unidimensional. (J-534)

Single-sided – *face única*.

Refere-se a um disco que possui somente uma face disponível para uso. (S-151)

Single-task operating system – *sistema operacional de tarefa única*.

Sistema operacional que executa somente um programa aplicativo de cada vez. (V-556)

Single-user – *usuário único*. (V-630)

Single-user machine – *máquina monousuária*.

Máquina que admite apenas um usuário acessando sua CPU. (D-397)

SINH (SINe Hyperbolic) – *seno hiperbólico*.

Função em C que fornece o seno hiperbólico de um número. (Q-30)

Sink – *esgoto*.

(1) Local para onde são enviadas informações que não são mais úteis. (T-470)

(2) Dispositivo capaz de aceitar sinais (dados) provenientes de um dispositivo de transmissão. (D-651)

Sinusoidal signal – *sinal senoidal*.

Forma senoidal do sinal analógico de comunicação. (R-372)

Site – *localização, localidade*.

(1) Localização do computador central, de impressoras etc. (R-332)

(2) Qualquer endereço na Internet.

Six Degrees Of Freedom (SDOF) – *Seis Graus de Liberdade*.

Representa a capacidade de se definir em software e do hardware reconhecer seis tipos de movimento: para frente/para trás, para cima/para baixo, para a esquerda/para a direita, inclinar para cima/para baixo, virar à esquerda/à direita e girar para a esquerda/direita. (O-42)

Six-layer – *seis camadas*.

Modo de confecção de placas de circuito impressas. (T-509)

Six-way symmetric multiprocessing – *multiprocessamento simétrico de seis vias*.

Método de processamento que permite a execução de programas de endereçamento com palavra de dados de até seis bytes. (V-528)

Size – *grandeza ou dimensões de um objeto, tamanho*.

(1) Nota: Em relação a itens de informação, como palavras, instruções, blocos etc., que só tem uma dimensão, usa-se comprimento como sinônimo de tamanho.

(2) Palavra reservada da linguagem COBOL. (V-85, 86)

Size control – *controle de tamanho*. (L-18)

Size error – *erro de tamanho*.

Cláusula da linguagem COBOL que, incluída em um comando aritmético, torna esse comando condicional. (D-550)

Size resource – *recurso de tamanho*. (K-163)

Size underflow – *tamanho abaixo do limite*.

Condição em que o tamanho de um arquivo ou programa é inferior aos seus limites máximos de tamanho. (D-194)

SIZEOF (SIZE OF) – *“tamanho de”*.

(1) Comando em Pascal que fornece o tamanho em bytes de uma variável de memória. (Q-25)

(2) Operador que mostra o tamanho de determinado dado (em bytes), em linguagem C. (D-497)

Sizing – *avaliação dimensional*.

Preparo de uma avaliação do tamanho possível de um programa ou de um suporte lógico. Essa ava-

liação pode ser utilizada, posteriormente, para determinar a quantidade (tamanho) da memória necessária para a execução de um programa. **(I-260)**

Skeletal directory structure – *estrutura de diretórios esquelética*.

Estrutura de diretórios usada para exibir e organizar informações armazenadas numa rede. **(B-174)**

Sketch – *esboçar, delinear; esboço*. **(V-27)**

Skew – *distorção oblíqua*.

(1) Na transmissão de fac-símiles, desvio produzido em relação a uma imagem de forma retangular, motivado pela falta de coincidência no tempo entre o dispositivo explorador e o registrador.
(2) Nas fitas magnéticas, erro de leitura ou de gravação originado por uma posição defeituosa da fita. **(V-167)**

Skip – *saltar, omitir; salto*.

(1) Saltar uma ou mais instruções numa seqüência de instruções. **(E-214)**
(2) Uma função de perfuradora de cartões ou de fita equivalente à função “tabular” em máquina de escrever da console (*typewriter*).
(3) O mesmo que: *instruction skip*. **(V-134)**

Skip over perforation

Característica de uma impressora que faz com que a impressão pare próxima do fim da folha e continue no início da outra, sem que nada seja impresso no picote entre elas. **(R-69)**

Slash – *barra diagonal*. **(V-745)**

Slashed zero – *zero com barra*.

Característica que faz com que se imprima zeros sem que eles se pareçam com a letra O. **(R-113)**

Slave – *escravo*.

(1) Tipo de conexão de impressora a um terminal. **(V-501)**
(2) Segundo disco rígido de uma série de dois, conectado a um adaptador *host IDE* (*Integrated Drive Eletronics*).

Slender – *delgado, pequeno*. **(V-36)**

Slice – *parte de uma onda*.

(1) Aquelas partes de uma forma de onda que ultrapassam os dois limites de amplitude definidos do mesmo lado do eixo zero.
(2) A ordem de dimensão menor que se obtém

fixando um ou mais índices de ordenamento “n” dimensional. **(V-14)**

Slide rule – *régua de cálculo*.

Dispositivo simples de cálculo em forma de régua com cursor móvel, que utiliza princípios lógicos e logarítmicos. **(J-326)**

Slide show – *apresentação de slides*.

Nos gráficos de apresentação, uma série de gráficos e diagramas exibidos um após o outro, como se fossem *slides* de um carrossel. **(S-395)**

Sliding control – *controle deslizante*. **(V-25)**

Slimmed-down docs – *documentos comprimidos*.
Tipo de apresentação de impressão de documentos. **(V-389)**

SLIP (Serial Line Internet Protocol) – *Protocolo Internet de Linha Serial*.

(Ver: Serial Line Internet Protocol). **(W-48)**

Slip – *papeleta, volante*. **(H-676)**

Slip out – *retirar, escapar*. **(V-38)**

Slippery – *escorregadio, liso, com pouco atrito*. **(J-700)**

Slot – *fenda, abertura, encaixe*.

(1) Em OS/VS, uma área contínua de um dispositivo de paginação, na qual uma página pode ser armazenada. **(V-159)**
(2) Receptáculo conectado ao barramento de expansão do computador, projetado para aceitar adaptadores.

Slot mask – *máscara de slot*.

O *slot mask*, também conhecido como grade de apertamento, assume a mesma função em um tubo SONY Trinitron que a *shadow mask* (máscara de sombra) num tubo convencional. **(B-66)**

Slot tag – *identificação de conector*.

Dados que identificam um conector quanto às suas características. **(V-427)**

Slow memory – *memória lenta*. **(L-114)**

Slower – *reduzidor da velocidade, causador de atraso*. **(V-746)**

Sluggish – *lento, vagaroso*. **(V-746)**

Small cache – *cache pequena*.

Pequena memória auxiliar aceleradora de funções. **(V-678)**

Small computer – *computador pequeno.* (V-43)

Small Computer System Interface (SCSI) – *Interface de Sistemas Computacionais Pequenos.* As placas SCSI são usadas nos periféricos de computadores para torná-los mais rápidos. (Ver: SCSI). (V-584)

Small hand held – *pequeno instrumento de mão.* (L-141)

Small keyboard – *teclado pequeno.* (V-31)

Small screen – *tela pequena.* (V-43)

Small-business microcomputer – *microcomputador de pequenos negócios.* Microcomputador com menor capacidade de processamento para uso em pequenas aplicações. (D-329)

Small-office user – *usuário de pequenos trabalhos.* (O-18)

Small-Scale Integration (SSI) – *Integração em Pequena Escala.*

Integração, geralmente, de menos de 100 transistores em uma só microplaqueta (*chip*). (T-114)

Smaller – *menor.* (H-484)

SmallTalk

Uma linguagem/ambiente de programação de alto nível, que conceitua as operações de computação como objetos que trocam mensagens entre si. (S-365)

SMART (Self-Monitoring Analysis and Reporting Tool) – *Ferramenta de Auto-Monitoração de Análise e Relatório.*

(Ver: Self-Monitoring Analysis and Reporting Tool). (W-21)

Smart – *inteligente, esperto.*

Em tecnologia de computador, um termo relativo ao nível de sofisticação e capacidade de um programa ou máquina. Uma máquina ou programa “inteligente” é capaz de executar seqüências operacionais alternativas com base em condições externas até que uma condição seja atendida, ou de realizar uma seqüência de instruções repetidamente. (W-1)

Smart Browsing – *navegação inteligente.*

Característica que alguns navegadores da Web possuem que ajuda os usuários a pesquisar na

Internet sem a necessidade de acessar (carregar) um serviço (mecanismo) de pesquisa. (W-1)

Smart card – *cartão inteligente.*

Um cartão de crédito com um microchip incorporado que contém informações extensivas. Pode armazenar dados criptografados transferidos de um computador pessoal. É usado como cartão telefônico, cartão bancário etc. (W-6)

Smart mailbox – *caixa de correspondência inteligente.* (O-32)

SmartDrive

Utilitário de otimização do acesso ao disco rígido, projetado para ser utilizado com o Windows. Utiliza a memória *cache*. (Ver: Cache). (R-132)

SMDS (Switched Multimegabit Data Service)

Um sistema de passagem de dados das redes privadas de computadores, que permite aos usuários operar em altas velocidades, superiores à velocidade da rede X.25. (B-40)

Smiley

Ícone constituído do desenho com caracteres ASCII de uma expressão facial, feito para ser lido horizontalmente. Na verdade, a origem do termo *smiley* é proveniente da popular representação gráfica para “sorria” (*smile*, em inglês). Os *smileys* são utilizados nas mensagens de correio eletrônico, dos grupos de discussão e dos *chats* da Internet para compensar a incapacidade da comunicação eletrônica de expressar as emoções representadas por expressões corporais, sobretudo faciais, e de fala. Sinônimo de *emotion*. Estes são alguns dos *smileys* básicos mais utilizados:

:-) Sorrindo. O usuário está sorrindo, ou porque está feliz ou porque não quer ser levado muito a sério.

:-D Gargalhando. O usuário está dando risada.

;-) Piscando o olho. O usuário acabou de fazer uma observação de flerte ou sarcástica.

:- (Fechando a cara. O usuário não gostou de alguma declaração, ou está triste ou aborrecido com algo.

:-I Indiferente. Melhor que um :- (, mas não tão bom quanto um :-) .

:-> Sarcástico. O usuário acabou de fazer uma observação *realmente* sarcástica. Pior que um ;-) .

>:-> Demoníaco. O usuário acabou de fazer uma observação demoníaca.

:- * Beijos. O usuário está mandando beijos. (W-188)

S-MIME (Secure MIME) – o mesmo que *S/MIME*. (W-183)

SMM (System Management Mode) – *Modo de Gerenciamento de Sistemas*.

(1) A totalidade de programas e rotinas usados para aumentar o desempenho de um computador, como compiladores, “assembladores”, narradores, rotinas e sub-rotinas.

(2) Num sentido lato, software é uma expressão que se utiliza em contraste com hardware, para referenciar todos os programas e procedimentos relacionados que se pode utilizar num dado sistema de computador, para sua exploração. (R-126)

Smooth – *aplainar, ajustar, estabilizar, nivelar*.

(1) Eliminar irregularidade em dados estatísticos através de um processo, como a média contínua ou a eliminação de valores aleatórios (irrelevantes). (E-2)

(2) Aplicar procedimentos que diminuam ou eliminem as flutuações rápidas nos dados. (V-144)

Smooth curve – *curva de plano*. (U-332)

Smoother video – *monitor de tela plana*.

Monitor de vídeo com a tela plana, padrão Trinitron. (V-352)

SMS (Storage Management System) – *Sistema de Gerenciamento de Armazenamento*.

Consiste de um conjunto de APIs para desenvolvimento de programas de *backup* e programas de gerenciamento de armazenamento em ambiente heterogêneo. (O-41)

SMP (Symmetric Multi Processor) – *Multi-processor Simétrico*.

(Ver: Symmetric Multi Processor). (W-102)

SMTP (Simple Mail Transfer Protocol) – *Protocolo Simples de Transferência de Correio*.

Protocolo comum de transferência de informações via Internet. (Ver: Simple Mail Transfer Protocol). (B-111)

SNA (System Network Architecture) – *Arquitetura de Sistemas de Rede*.

Estrutura de comunicações largamente usada, desenvolvida pela IBM, para definir as funções de rede e estabelecer padrões para permitir que seus diferentes modelos de computadores troquem e processem dados. (U-271)

Snap – *apanhar, tentar*.

Modo de “pegar” um ponto notável no desenho. Em desenhos em CAD, é dito tentativa. (R-210)

Snap to grid – *mover para janelas*. (L-143)

Snapshot – *instantâneo*.

(1) Impressão dinâmica de dados relacionados contidos na memória, que ocorre em diversos pontos do controle ou de interrupção durante uma operação de computador. (V-369)

(2) Cópia da memória principal, ou da memória de vídeo, num determinado instante, que é enviada para a impressora ou para o disco rígido. (U-178)

Snapshot dump – *descarga parcial instantânea*. (J-208)

SNMP (Small Network Management Protocol)

Padrão de protocolo utilizado pelo software de gerenciamento de redes locais, monitorando toda a atividade de seus componentes. (U-245)

SNMP (Simple Network Management Protocol)

– *Protocolo Simples de Gerenciamento de Redes*. (Ver: Simple Network Management Protocol). (W-48)

SNMPv2 – *Versão 2 do SNMP*.

Segunda geração do SNMP (*Simple Network Management Protocol*). (Ver: Simple Network Management Protocol). (W-77)

Soc

Na Internet, prefixo que indica uma categoria de grupo de discussão (*newsgroup*) que discute tópicos de enfoque social, abrangendo assuntos de “soc.men” a “soc.religion.buddhist” ou ainda “soc.culture.canada”. (W-1)

Socket – *encaixe, juntura, soquete*.

Orifício de um painel de pegas. (E-37)

Socket 7

O encaixe no qual a CPU é conectada à placa-mãe, em sistemas 486 e Pentium. (W-21)

Soft – *flexível, elástico, maleável*.

Temporário, variável ou flexível, em oposição a *hard* (permanente, fixo ou inflexível). (I-262)

Soft copy – *cópia temporária*.

Forma não-duradoura (permanente) de saída de dados, como pode ocorrer com a informação gráfica, ou de textos em uma unidade de representação

visual (tela) ou na saída de uma unidade de resposta vocal. (V-575)

Soft font – *fonte de software.*

(1) Fonte armazenada em disco flexível. (L-31)

(2) Fonte de impressora que é transferida do disco rígido para a memória da impressora no momento da impressão. Também chamada de fonte de disco.

Soft reset – *(re)inicialização a quente.*

Reinicialização na qual se pode especificar uma configuração previamente armazenada no sistema a ser inicializado. (L-195)

Softcopy output – *saída de cópias temporárias.*

Saída que assume formatos ou estilos predefinidos, podendo variar quanto ao seu conteúdo. (J-453)

Softcopy terminal – *terminal de cópias temporárias.*

Terminal que emite saídas não definidas previamente ou não-estilizadas. (J-453)

SofTech

Empresa fabricante de software. (D-412)

Software

Suporte lógico, suporte de programação. Conjunto de programas, métodos e procedimentos, regras e documentação relacionados com o funcionamento e manejo de um sistema de dados. (V-149)

Software applications – *programas de aplicação.* (E-244)

Software command – *comando de software.* (R-70)

Software design technique – *técnica para projetar softwares.* (U-416)

Software engineer – *engenheiro de software.*

A pessoa responsável por projetar e desenvolver software. (F-292)

Software engineering – *engenharia de software.*

Conjunto de meios e procedimentos relativos às diferentes bases da elaboração e desenvolvimento do software, tais como especificações, programação, produção, manutenção etc. (U-430)

Software flow control – *controle de fluxo de software.*

Tecnologia usada em comunicações normais, confiáveis, para correção de erros. É caracterizado pelo controle através de caracteres especiais mandados

e recebidos na comunicação entre o computador e o modem. (L-42)

Software handshaking – *“handshaking” por software.*

Função do sistema operacional que determina a prioridade de utilização da CPU. (V-435)

Software house – *empresa de desenvolvimento de software.*

Empresa que desenvolve, produz, comercializa e dá manutenção à sua utilização. Pode ainda oferecer uma série de serviços paralelos, como o fornecimento em tempo integral ou não de pessoal especializado para trabalhar junto ao cliente, assessoria de forma geral e serviços de sistema completo e seu desenvolvimento. (J-699)

Software management – *gerenciamento de software.*

Administração de software, aquisição, uso e manutenção. (U-416)

Software market – *mercado de software.*

Mercado de programas para computador. (J-738)

Software package – *pacote de software, software de prateleira.*

(1) Outra denominação de: *application package*. Um conjunto de rotinas e sub-rotinas utilizado para uma aplicação específica. (T-59)

(2) Um programa comercializado normalmente, em contraste com programas escritos sob medida para um determinado cliente. (E-435)

Software packing – *pacote de software.* (D-352)

Software piracy – *pirataria de software.*

Roubo (como apropriação indébita de um projeto de hardware ou software) ou distribuição e uso não-autorizados de um programa de computador. (E-67)

Software project – *projeto de software.* (I-420)

Software requirements – *exigências de software.* (D-778)

Software store – *loja de software.* (H-727)

Software tool – *ferramenta de software.*

Grupo de programas que geralmente controlam, supervisionam e ajudam a testar e a montar os programas de controle. (J-4)

Software update – *atualização de software.*

Após certo período de tempo, algumas linguagens

tornam-se ultrapassadas. Portanto, são utilizados softwares atualizados para a sua reciclagem. (O-10)

Solaris

Um sistema operacional baseado em UNIX e sistema de janelas desenvolvido para os computadores SPARC da Sun Microsystems, chamado antigamente de SunOS. Inclui as interfaces gráficas de usuário Open Look e Motif, OpenWindows (a versão da Sun do X- Windows), DOS e emulação Windows, e rede de comunicação ONC. É freqüentemente usado para sistemas operacionais de servidor. (W-13)

Solicitation character – *caractere de solicitação.* (D-41)

Solid ink color printer – *impressora colorida a jato de tinta sólida.*

Impressora semelhante à *ink jet*, mas que utiliza uma tinta sólida. (E-66)

Solid ink-jet – *impressora eletrostática.*

Tipo de impressora na qual a impressão é conseguida através da deposição da tinta no papel por efeito eletroestático. O funcionamento é semelhante ao das fotocopiadoras. (C-29)

Solid state – *estado sólido; de estado sólido.*

Pertencente ou relativo aos componentes eletrônicos cujo funcionamento depende do controle dos fenômenos elétricos ou magnéticos que ocorrem nos sólidos. (E-156)

Solving – *solução.*

É feita geralmente em um dispositivo de cálculo, normalmente analógico, que soluciona sistemas de equações não diferenciais, lineares, ou determina raízes de polinômios. (S-403)

Some – *algum(ns), alguma(s).*

Palavra freqüentemente encontrada em textos técnicos de informática. (J-699)

SONET (Synchronous Optical NETwork) – *Rede Óptica Síncrona.*

Rede que trabalha com cabos ópticos confeccionados, especialmente, para uso em redes. (B-227)

Sort – *classificar; classificação.*

(1) Arranjar itens de informações, de acordo com regras, dependendo do chaveamento ou dos campos contidos nos itens ou registros.

(2) Um programa utilitário que ordena um arquivo. (V-291)

Sort by name – *classificação por nome.* (V-669)

Sort key – *chave de classificação.*

Chave de classificação, de organização de itens em grupos ou seqüências predefinidas. (D-564)

Sort/merge – *classificação/intercalação.*

Programa que permite a ordenação de novos arquivos, e então a intercalação dos mesmos, na ordem correta, com arquivos já existentes. (J-3)

Sort/merge routine – *rotina de classificação/intercalação.* (J-3)

Sorted array – *vetor ordenado.* (J-513)

Sorter – *classificador.*

(1) Diz-se daquilo que classifica, quer seja uma pessoa, um dispositivo, ou uma rotina de computador.

(2) Nos equipamentos de registro unitário, máquina que serve para classificar cartões perfurados em ordem numérica ou alfabética. (V-144)

Sorting – *classificação.*

Organização de itens em grupos ou seqüências predefinidas. (V-113)

Sorting options – *opções de classificação.* (H-753)

Sound – *som.*

(1) Realização do fenômeno que sintetiza o elemento mínimo de fala.

(2) Oscilação em pressão, tensão, deslocamento de partícula, velocidade de partícula etc., num meio dotado de forças internas, ou superposição de tais oscilações audíveis. (G-581)

Sound Blaster

Sistema que produz som digital. (V-665)

Sound Blaster Pro

Modelo de placa de som. (U-830)

Sound board – *placa de som.*

Placa capaz de reproduzir sons digitais em um computador. (B-64)

Sound card – *placa ou adaptador de som.*

Placa de circuitos eletrônicos projetada para se encaixar nos *slots* (aberturas) do barramento de expansão do computador. (H-679)

Sound driver – *placa de som.* (J-580)

Sound file – *arquivo de som.*

Arquivo que armazena músicas em forma codificada. (R-132)

Sound Retrival System (SRS)

Tecnologia que usa princípios psicoacústicos para criar um arquivo sonoro tridimensional para dois oradores; esta tecnologia é o resultado de mais de dez anos de pesquisa do sistema auditivo humano; SRS é baseado no fenômeno psicoacústico, conhecido como *Head-Related Transfer Function* ou *HRTF*, que tem sido largamente ignorado por reproduções tecnológicas de sons modernos. (L-109)

Soundblaster card – *cartão de som.*

Placa de som de um sistema multimídia. (R-241)

Soundboard – *placa de som.*

Dispositivo que faz interface entre o sinal digital e o sinal sonoro. (V-413)

Sounding board – *placa de som.*

Dispositivo periférico destinado a produzir frequências audíveis (sons). Essencial em aplicações de multimídia, programas educativos, lazer e sistemas de reprodução de vídeos e música. (R-387)

Source – *fonte, origem.*

Registro, arquivo, documento ou disco do qual as informações são extraídas. (Ver: Data source). (V-234)

Source address – *endereço da fonte.* (J-686)**Source box** – *local de origem.* (J-816)**Source cable** – *cabo de alimentação.*

Cabo que contém a tensão de trabalho do equipamento/módulo. (P-118)

Source code – *código-fonte.*

(1) Instruções de programa escritas numa linguagem de alto nível ou *Assembly language*, que podem ser lidas por uma pessoa. (E-62)

(2) Tradutor para código de objeto. (V-684)

Source code compatible – *compatível com código-fonte.*

Relativo a um sistema onde as mudanças de informações entre usuários requerem uma recompilação dos códigos-fontes. (H-627)

Source code file – *arquivo de código-fonte.*

Arquivo de programa que é a entrada de um compilador para conversão ao código-objeto. (D-498)

Source computer – *computador-fonte.*

Em linguagem COBOL, um nome de um parágrafo da divisão de meio físico (*Environment Division*)

no qual é descrito o computador onde será executado o programa-fonte. (T-159)

Source data – *dados de fonte.*

Dados extraídos de algum registro, arquivo, documento ou disco. (H-347)

Source deck

(1) Programa-fonte, antigamente em cartões ou fita perfurada.

(2) Conjunto de linhas de sentenças que constituem o código-fonte para o programa. (J-351)

Source document – *documento-fonte, documento de origem.*

Um documento do qual são extraídos dados básicos. (H-340)

Source file – *arquivo-fonte, arquivo de origem.*

Arquivo que contém informações básicas que serão usadas em outro programa. (V-684)

Source language – *linguagem-fonte.*

(1) Linguagem da qual é traduzida uma declaração.

(2) Linguagem usada para especificar o processo a ser realizado pelo computador.

(3) Forma ou formato original de um programa antes de seu processamento pelo computador.

(4) Linguagem usada para escrever um programa.

(5) Formato que assume a entrada para um processamento de tradução. (D-87)

Source library – *biblioteca-fonte.*

Uma área reservada para armazenar programas fonte num dispositivo de armazenamento de acesso direto. (H-270)

Source module – *módulo-fonte.*

Declaração (comando)-fonte que constitui a entrada de um tradutor de linguagem para uma particular tradução. (R-309)

Source of data – *fonte de dados.*

Programa escrito por um programador em qualquer linguagem, exceto linguagem de máquina. (V-737)

Source pool – *conjunto ou grupo de fontes.* (A-60)**Source program** – *programa-fonte.*

(1) Programa de computador escrito em uma linguagem-fonte.

(2) Série de declarações (escritas na linguagem simbólica de um montador ou de um compilador) que constituem a entrada (dados) para uma só execução do montador ou compilador.

(3) Programa que serve como entrada ou dados para o compilador. (V-100, 111)

Source statement – *declaração-fonte*. (I-427)

Source statement library – *biblioteca de declarações-fonte*.

Biblioteca de programas que contém módulos-fonte de montadores ou compiladores. (K-7,260)

Source type – *tipo-fonte*. (D-177)

Source-computer – *computador-fonte*.

Nome de um parágrafo da *Environment Division*, no qual é descrito o computador onde o programa será compilado. (D-519)

Source-language level – *nível de linguagem-fonte*. (D-117)

Space – *espaço*.

(1) Lugar destinado ao armazenamento de dados. Por exemplo: um lugar numa página impressa ou uma posição num meio de armazenamento.

(2) Unidade básica de superfície, cujo tamanho é limitado, geralmente, a um só caractere.

(3) Um ou mais caracteres em branco ou espaços. (V-86)

Space bar – *barra de espaço*.

Usada para separar palavras, e também é um efetuator de formato que controla o movimento da posição de impressão ou de exibição de uma posição adiante. (V-37)

Space character – *caractere de espaço*.

Em geral, o caractere produzido quando se pressiona a barra de espaço do teclado; embora o espaço não seja visível, exceto pelo fato de deixar um espaço em branco entre dois caracteres, para o computador, ele é tão real quanto uma letra, número, ou outro símbolo. No conjunto de caracteres ASCII, o espaço tem o valor decimal 32; ele não corresponde ao caractere nulo (ASCII0). (B-153)

Space division multiplexing – *multiplexador de divisão de espaço*.

Multiplexador no qual sinais separados percorrem séries físicas separadas, tais como par de fios condutores dentro de um cabo. (N-206)

Space division switch – *chave de divisão de espaço*.

Mecanismo de comutação, baseado na conexão transversal de um conjunto de linhas de entrada, seletivamente, com um conjunto de linhas de saída. Os comutadores de divisão de espaço são implementados por meios eletromecânicos e eletrônicos. (R-373)

Space management – *gerenciador de espaço*. (D-869)

Spacebar – *barra de espaço*.

Parte integrante do teclado. (D-795)

Spacing – *espaçamento*.

Espaçamento da largura relativa entre os caracteres. As fonte de *pitch* fixo têm a mesma largura horizontal entre os caracteres. As fontes de espaçamento proporcional têm um espaçamento de largura horizontal variável, dependendo do tamanho do caractere. (N-237)

Spam

Uma versão na Internet para “*junk mail*” (mala-direta indesejada). É o despacho deliberado de uma mesma mensagem para um grande número de listas de correspondência (*mailing lists*) ou grupos de discussão (*newsgroups*) que não a tenha solicitado, normalmente para anunciar algum serviço ou produto. (W-1)

Spamming – o mesmo que *spam*. (W-1)

Spanned – *abarcante, expandido*. (F-115)

Spanned record – *registro abarcante, registro contido em mais de um bloco*.

São também chamados fragmentados, já que, com seu grande comprimento, são distribuídos em mais de um bloco. (F-120)

SPARC (Scalable Processor Architecture) – *Arquitetura Redimensionável de Processadores*. (Ver: Scalable Processor Architecture). (W-168)

Sparse – *esparso, escasso, raro*. (I-442)

Sparse array – “*array*” *esparso*.

Array no qual vários itens são idênticos, geralmente iguais a zero. Não é possível definir exatamente quando um *array* é esparso, mas consegue-se determinar com clareza que, a partir de um certo ponto, quando cerca de um terço do *array* contém elementos idênticos, é conveniente redefinir o *array*. (U-147)

Speaker – *alto-falante*.

Dispositivo que converte sinal elétrico em ondas sonoras. (V-367)

Speaker connector – *conector de alto-falantes*. (D-760)

Speaker output – *saída de alto-falantes*. (D-763)

SPEC

Abreviação de *specification* (especificação). Uma descrição detalhada com relação ao hardware do computador. As especificações fornecem informações acerca dos componentes, da capacidade e das características da máquina. Termo também utilizado para softwares. (E-26)

Special – *especial*.

Sistema exclusivo ou reservado. (V-724)

Special character – *caractere especial*.

Qualquer caractere que não uma letra ou um algarismo ou um espaço em branco. (V-619)

Special compiler – *compilador especial*. (I-426)

Special effects in films – *efeitos especiais em filmes*.

Efeitos especiais, feitos por computador, usados para produzir filmes. (J-502)

Special purpose computer – *computador de uso específico*.

Computador construído para ser utilizado na resolução de certa classe de problemas específicos. (R-271)

Special purpose operations – *operações de propósito específico*. (D-680)

Special purpose system – *sistema de propósito específico*.

Sistema de processamento de dados dedicado. (V-694)

Special register – *registro especial*.

Em linguagem COBOL, são as áreas de armazenamento geradas por compilador, e usadas para armazenar informações com características específicas. (D-876)

Special storage key – *chave de armazenamento especial*. (F-115)

Special symbol – *símbolo especial*. (V-579)

Special-names – *nomes especiais*.

Parágrafo em COBOL que relaciona os nomes fornecidos pelo fabricante com os mnemotécnicos do programador. (D-553)

Specialized – *especializado*.

Sistema de computação especializado em determinados procedimentos. (I-453)

Specific – *específico*. (J-442)

Specific protocol – *protocolo específico*. (J-442)

Specification – *especificação*.

(1) No caso dos serviços de telecomunicações, trata-se de qualquer norma referente ao material, equipamento, pessoal ou procedimento, cuja aplicação seja reconhecida como necessária para segurança, regularidade ou eficiência dos serviços. (2) Descrição técnica do hardware (configuração) de um equipamento. (R-176)

Specified condition – *condição especificada*. (V-07)

Specified procedure – *procedimento especificado*. (V-07)

Specify – *especificar*. (H-533)

Specifying data types – *tipos de dados especificadores*. (I-438)

Spectrum – *espectro*.

Faixa contínua de frequências, em geral larga, dentro da qual ondas representam algumas características comuns especificadas. (D-411)

Spectrum of languages – *espectro de linguagens*. Faixas de frequências de linguagens. (J-358)

Speech recognition – *reconhecimento de fala*.

Capacidade de entendimento da fala humana pelo computador para receber informações diretas. (F-92)

Speech recognition device – *dispositivo de reconhecimento de fala*.

Identificação pelo computador de comandos e mensagens falados pelo operador. (V-574)

Speed – *velocidade*.

Termo utilizado freqüentemente para indicar a potência relativa de processamento de um computador, uma vez que está diretamente ligado à velocidade (ou potência) da unidade central de processamento. Evidentemente, a velocidade dessa unidade depende de muitos outros fatores, tais como, o comprimento das palavras, do conjunto de instruções, da tecnologia aplicada e dos tempos de acesso à memória. Geralmente, os computadores de grande porte são mais rápidos e mais potentes que os minicomputadores que, por sua vez, são mais rápidos que os microcomputadores. (V-753)

Speedbar – *tecla de atalho.* (L-9)

Speedmenu – *menu rápido.* (L-9)

Spell checking – *revisão ortográfica.*
Programa de conferência ortográfica. (J-664)

Spelled – *soletrado.* (F-132)

Spelling checker – *corretor ortográfico, revisor ortográfico.*
Um programa aplicativo que utiliza um dicionário baseado em disco para verificar erros de grafia nos documentos. (H-685)

Sphere – *esfera.* (A-28)

SPID (Service Protocol Identifier) – *Identificador de Protocolo de Serviços.*
(Ver: Service Protocol Identifier). (W-45)

Spider – *aranha.*
Também conhecido como réptil de rede, robô-aranha de rede ou, às vezes, verme. É um programa que opera na Internet tentando localizar documentos e arquivos disponíveis ao público. O *spider* dirige-se a um URL (página de rede), pede todas as ligações (*links*) que se referem àquela página e coloca as suas descobertas em um banco de dados de *links*, onde os usuários da Internet podem pesquisar através de um utilitário de pesquisa acessível pela Internet (por exemplo, o Alta Vista). Os robôs aprendem à medida que se movem, e indexam baseados em metas, caracteres em HTML ou em títulos. Normalmente, eles vêm de máquinas de pesquisa e são projetados para mantê-las em curso. (W-1)

Spider-robot – *robô-aranha.*
Um programa utilizado pelos mecanismos de pesquisa da Internet, que visita cada *site*, seguindo todos os *links* e catalogando todo o texto de cada página da Web (WWW). (Ver: Spider). (W-1)

Spin button – *botão de giro.*
Botão que, acionado, executa a rotação de determinada peça. (V-545)

Spin rate – *pino de transmissão.*
Componente físico responsável pela gravação dos dados nos *drives* magnéticos. (C-41)

Spintlink
Uma das grandes redes comerciais na Internet, operada pela Sprint (companhia telefônica). (W-145)

SpintMail
Um sistema de correio eletrônico (*e-mail*) provido pela Sprintnet, antigamente chamada Telemail. (W-146)

Spin Wizard Macro
É um efetivo substituto do grupo de programas gerenciadores por meio de rara metáfora visual; é capaz de armazenar até noventa e seis itens em oito carros cilíndricos laterais, que podem ser posteriormente acessados pelo mouse de outro código criado pelo usuário. (L-88)

Split – *divisão.*
Pertinente à leitura ou à perfuração de dados em cartões, de modo a permitir que certas perfurações em uma mesma coluna sejam ignoradas ou tratadas separadamente de outras perfurações na mesma coluna. (V-132)

Split screen – *tela dividida.*
Telas que podem ser tratadas, tanto na parte superior como na parte inferior, como entidades separadas. Geralmente, a divisão é feita em duas partes, não necessariamente iguais, podendo ser dividida em mais partes. (S-316)

Splitter – *divisor.*
Dispositivo que permite que vários outros dispositivos sejam conectados. (J-747)

Spokespeople – *representantes, usuários, formadores de opinião.* (J-699)

Spool – *operação periférica simultânea.*
Área de memória de acesso direto utilizada temporariamente para armazenar os dados lidos de uma leitora de cartões visuais. (E-84)

Spool file – *arquivo de spool.*
Enfileiramento de arquivos de dados com prioridades preestabelecidas. (V-321)

Spooler
Dispositivo que desvia os dados que deverão ser lidos ou impressos para um dispositivo de armazenamento auxiliar, de modo que sejam depois processados ou impressos. (E-584)

Spooling – *operações periféricas simultâneas.*
A utilização do armazenamento auxiliar como um armazenamento intermediário (*buffer*) para reduzir os retardos de processamento quando da transferência de dados entre os equipamentos periféricos e os processadores. (T-576)

Spooling device – *dispositivo de spooling.*

Dispositivo que prende uma fita magnética e que recebe as informações a serem compiladas de um disco. *Spolling* refere-se à transferência de dados para um disco, de onde eles podem ser impressos posteriormente na velocidade normal da impressora, deixando o computador disponível para fazer outras coisas. (M-113)

Spot – *localizar; reconhecer; ponto.*

Definição da marca de ponto do computador. (I-255)

Spot on screen – *local de escrita na tela.* (J-585)

Spread – *intervalo; dispersão.*

Intervalo de tempo, em qualquer lado de um instante ideal de modulação ou restituição de um sinal de portadora modulada, em que são produzidos os instantes reais significativos da modulação ou restituição. (E-214)

Spreadsheet – *planilha; folha, tela, exibição de parte de um todo.*

(1) Fornece a representação eletrônica de uma tabela de números inseridos pelo usuário, que mostra projeções e resultados financeiros. (E-5)

(2) Planilha de cálculo desenvolvida como logicial para computador pessoal, que popularizou o conceito do enfoque matricial de linhas e colunas. (V-155)

Spreadsheet software – *planilha eletrônica.*

Programa aplicativo para desenvolvimento de planilhas de cálculo. (V-518)

SPRINTF (String PRINT Format) – *formatação de impressão de string.*

Comando em C que envia uma saída formatada para uma *string* (cadeia ou série de caracteres). (Q-38)

Sprite

Caractere ou grupo de caracteres que, exibidos na tela, podem ser movidos à velocidade especificada pelo computador. (O-67)

Sprocket unit – *unidade de pressão.*

Termo técnico que designa os dentes que prendem a folha do formulário contínuo. (Q-11)

SQL (Structure Query Language)

(Ver: Structured Query Language). (V-643)

SQL Query

Linguagem de consulta desenvolvida pela empresa IBM. (T-426)

SQL server – *servidor SQL.* (J-436)

SQRT (SQuare RooT)

É uma função da linguagem C que calcula a raiz quadrada de um número. (N-261)

Square brackets []

Definição de uma matriz em linguagem C. (D-443)

Square matrix – *matriz quadrada.*

Matriz na qual o número de linhas é igual ao número de colunas. Uma matriz de ordem $n \times n$ é chamada matriz de ordem n . (D-70)

Square root – *raiz quadrada.*

Uma função matemática disponível em várias linguagens modernas. (D-608)

Square wave – *onda quadrada.*

Sinal que consiste em uns e zeros binários quadrados. Uma onda quadrada pode ser considerada como um trem de pulsos, no qual a separação dos pulsos individuais é igual à sua duração. Quando a onda quadrada é usada para operar um computador eletrônico, é chamada “onda de computação”. (H-261)

Squeezeout – *achatamento.*

No reconhecimento óptico de caracteres, deslocamento da tinta do centro do caractere para as bordas durante a impressão, o que faz com que um caractere tenha o contorno mais obscuro que o centro. (V-763)

SRAM (Static RAM) – *RAM Estática.*

Chip de memória que mantém o seu conteúdo sem que a CPU precise renová-lo constantemente. (T-150)

SRAND (Start RANDomics) – *“iniciar randômicos”.*

Comando em C que inicializa o gerador de números randômicos. (Q-44)

SS (Single System) Image – *Imagem SS.*

(1) Réplica exata de uma área de memória.

(2) Cópia de uma página ou desenho original. (M-5)

SSCP (System Services Control Point) – *Ponto de Controle de Serviços de Sistema.*

Em SNA (*System Network Architecture*), um ponto focal dentro de uma rede SNA usado para administrar a configuração, operação de coordenação da rede, solicitações de determinação de problemas, estabelecer suporte de diretório e suportar outros

serviços de seção para usuários finais da rede. **(S-280)**

SSI (Small Scale Integration) – *Integração em Pequena Escala.*

Integração, geralmente, de menos de 100 transistores em um só chip. **(R-162)**

SSL (Secure Sockets Layer) – *Camada de Soquetes Segura.*

(Ver: Secure Sockets Layer). **(W-78)**

STA (Spanning Tree Algorithm)

Uma técnica baseada no padrão IEEE 802.1 que detecta e elimina *loops* (laços) lógicos em redes interconectadas. **(B-23)**

Stability – *estabilidade.*

Funcionamento com precisão. **(K-3)**

Stable base – *base sólida.* **(I-445)**

Stack – *lista, pilha, arranjo.*

(1) Pilha de deslocamento descendente; lista LIFO. Lista linear onde todos os acessos, instruções e extrações são realizados em extremos da lista, chamada cabeça. Esse processo implica o procedimento LIFO (Último a Entrar, Primeiro a Sair). As listas (pilhas) são freqüentemente utilizadas em informática e, de forma particular, estão estreitamente ligadas à recursão.

(2) Num sentido amplo, é uma lista linear onde os acessos, inserções e extrações são realizados em um extremo da lista ou em ambos os extremos. Este inclui também uma lista de deslocamentos descendentes, como a descrita anteriormente.

(3) Uma lista de formato fixo; provê o acesso a fim de registro.

(4) Fila (lista) de espera segundo o método LIFO (*Last In First Out*). O acesso às informações se dá de forma inversa de sua chegada. **(V-144, 232)**

Stack corruption – *corrupção de pilha.*

(Ver: Stack). **(R-138)**

Stack frame – *estrutura de pilhas.*

Numa linguagem estruturada por blocos, o armazenamento que necessita de um procedimento é assinalado para a entrada do bloco e volta a definir a saída deste. Uma vez que os blocos estão agrupados, deve-se definir o armazenamento, seguindo o princípio LIFO (*Last In First Out* – Último a Entrar, Primeiro a Sair) na pilha; a área da mesma que contém a informação de um bloco particular

recebe a denominação de Estrutura de Pilhas para este bloco. **(R-121)**

Stack overflow – *pilha de estouro (da capacidade máxima).*

Pilha, reservada na memória, utilizada em casos de estouro da capacidade máxima numa operação de cálculo. **(R-307)**

Stack pointer – *ponteiro de pilha.*

Um registrador que contém o endereço atual do elemento superior da pilha. **(E-135)**

Stack segment – *segmento de pilha.*

Segmento privativo, no final de uma imagem UNIX, que contém informações de controle. **(K-183)**

Stack underflow – *pilha de estouro (da capacidade mínima).*

Pilha, reservada na memória, utilizada em casos de estouro da capacidade mínima numa operação de cálculo. **(R-307)**

Stackable card – *cartão de pilha.* **(J-498)**

Stacked-bar – *barras sobrepostas.*

Modo de apresentação dos gráficos para melhor visualização e análise. **(V-635)**

Stacker – *escaninho receptor; depósito de descarga.*

Depósito que acumula e empilha os cartões depois que passaram pela máquina. **(V-144)**

Stacker 4.0

É um *upgrade* lógico do usuário do velho disco do software de condensação. Inclui MS DOS, *Doublespace* e *Drivespace*. **(C-10)**

Stacking – *empilhamento, ato de empilhar.*

Método de processamento segundo o qual vários programas são colocados em pilha para processamento sucessivo. **(E-230)**

Staff – *peçoal geral.* **(H-727)**

Stage – *estágio, fase, etapa.* **(I-421)**

Stage of compilation – *estágio de compilação.* **(I-421)**

Stalled – *improvisado, adaptado; bloqueado, parado.* **(J-698)**

Stand-alone – *autônomo, independente.*

Relativo a uma operação independente de outro dispositivo, de outro programa ou sistema. **(V-111, 130)**

Stand-alone program – *programa autônomo*.
Um programa que é executado independentemente do sistema operacional. (S-339)

Stand-alone system – *sistema autônomo*.
Um sistema que funciona sem estar sendo conectado a um servidor de *datatree*. (B-123)

Standard – *norma, padrão*.
Critérios ou requisitos que se estabelece, aceita ou aprova, destinados a regular e avaliar a capacidade, o rendimento técnico e as práticas de trabalho dos programadores e de outras pessoas responsáveis pela organização e integração de um sistema. (V-199)

Standard Accounting Program (SAP) – *Programa Padrão de Contabilidade*.
Um programa com o qual algumas grandes empresas executam sua contabilidade. (W- 4)

Standard AT Power
Linha de computadores pessoais da IBM. (M-3-15)

Standard C
Linguagem de programação de médio nível, desenvolvida por Dennis Ritchie, que permite a manipulação direta de bits, bytes, palavras e ponteiros. (R-183)

Standard character set – *conjunto de caracteres padrão*. (D-820)

Standard copier paper – *papel de cópia padrão*. (J-580)

Standard deviation – *desvio padrão*.
Medida tomada em relação à variação de uma amostra retirada de um universo em relação à média desse grupo. (D-637)

Standard edition – *edição padrão*.
Configuração normal. (T-524)

Standard error – *erro padrão*. (I-459)

Standard Generalized Markup Language (SGML) – *Linguagem Padrão de Marcação Generalizada*.
Linguagem de marcação utilizada na WWW (*World Wide Web*) precursora da HTML (*HyperText Markup Language*). (W-122)

Standard I/O library – *biblioteca de entrada e saída de dados padrão*. (D-479)

Standard installation – *instalação padrão*. (L-146)

Standard interface – *interface padrão*.
Metodologia ou dispositivo que obedece a diretrizes geralmente aceitas. (U-6)

Standard label – *label (rótulo) padrão*.
Um bloco identificador usando o formato padrão descrito pela IBM. (T-106)

Standard memory – *memória padrão*.
Qualquer dispositivo capaz de reter informações num padrão preestabelecido. (V-33)

Standard mode – *modalidade padrão*.
Em COBOL, uma opção da cláusula APPLY que indica que a modalidade de registro dos arquivos é a modalidade padronizada. (V-216)

Standard modem – *modem padrão*. (D-831)

Standard networking protocol – *protocolo de rede padronizado*.
Refere-se aos protocolos de comunicação dos sistemas de rede já aprovados e normalizados. (R-414)

Standard printer – *impressora padrão*. (R-60)

Standard protocol – *protocolo padrão*. (D-821)

Standard routine – *rotina padrão*.
Uma rotina aplicada a uma classe de problemas. (H-670)

Standard size screen – *tela de tamanho padrão*.
Tela de tamanho padrão pela qual a informação é apresentada ao operador ou ao usuário do sistema. (V-33)

Standard slot – *abertura padrão*. (H-760)

Standard software – *programa básico*.
Critérios estabelecidos, aceitos e aprovados, destinados a regular e a avaliar a capacidade, o rendimento e as práticas do software. (V-31)

Standard typewriter – *impressora padrão*. (H-360)

Standard-issue – *padrão de saída*. (C-32)

Standard-setting process – *processo de configuração padrão*.
Método de configuração padronizado. (V-497)

Standardize – *padronizar*.
Adequar ou adaptar às normas estabelecidas. (J-734)

Standby – *de reserva, auxiliar; em espera*.
(1) Uma condição de equipamento que permite a

completa retomada de uma operação estável dentro de um curto espaço de tempo.

(2) Um conjunto duplicado de equipamentos a ser usado se a unidade primária se tornar inusitável devido à disjunção. **(V-208)**

Standby mode – *modo standby*.

Situação em que um aparelho está ligado, pronto para ser utilizado. **(O-148)**

Star configuration – *configuração em estrela*.

Modelo de conexão de rede onde todos os nós estão conectados diretamente, por meio de um cabo, com a central que controla totalmente os acessos entre os nós. **(R-386)**

Star topology – *topologia de estrela*.

Tipo de topologia de rede local, na qual cada dispositivo fica conectado a um computador central numa configuração de estrela. **(U-223)**

Start – *partida, início; partir, iniciar*.

(1) Nome dado ao iniciator/terminator.

(2) Função de partida para a operação de um computador. **(V-130)**

Start bit – *bit de início*.

Nas transmissões assíncronas, o bit que sinaliza o início de um caractere. **(J-251)**

Start button – *botão de partida*.

Botão de início. **(J-442)**

Start from scratch – *partir do zero, sair do nada*. **(K-162)**

Start interpretive execution – *execução de início de interpretação*.

Rotina de inicialização de interpretação de programa. **(V-524)**

Start page – *página inicial*.

Na Internet, o site da Web padrão ao qual o navegador (*browser*) se dirige sempre que o usuário o lança ou pressiona a tecla Home. **(W-67)**

Start procedure – *procedimento inicial*.

Procedimento específico para se iniciar uma determinada tarefa. **(L-94)**

Start up – *inicialização, partida*. **(S-373)**

Início de processamento de computador ou a sua retomada a partir de um ponto de encerramento. **(F-27)**

Start up disk – *disco de inicialização, disco de partida*.

Um disco que tem todos os arquivos necessários para inicializar o computador. **(W-82)**

Start-stop transmission – *transmissão partida-parada*.

Transmissão assíncrona na qual cada grupo de elementos de código correspondente a um sinal de caractere é precedido de um sinal de partida, que serve para preparar o mecanismo para a recepção e registro de um caractere, e é seguido de um sinal de parada, que serve para retornar o mecanismo de recebimento ao estado de repouso, à espera do próximo caractere. **(E-581)**

State – *estado*.

A condição, num determinado instante, de qualquer um dos diversos elementos que compõem o sistema. **(E-126)**

State description – *descrição de estado*.

Detalhamento do estado de um programa antes de sua execução. **(V-534)**

State-of-the-art – *supra-sumo, o máximo, estado da arte*. **(R-207)**

Statement – *declaração, instrução, sentença*.

Uma instrução numa linguagem-origem de tipo simbólico, por exemplo, COBOL. Também se usa para designar qualquer expressão que possa ser transmitida a um compilador, incluindo afirmações narrativas e diretivas, para o controle da operação e compilação. Como instruções do programa-origem, dão origem a várias instruções em linguagem-máquina. **(V-232)**

Statement-by-statement – *declaração a declaração, instrução a instrução*.

Método de execução de um programa. **(H-609)**

Stateword – *palavra de estado*.

Grupo de posições de memória que fornece informação ao programa em continuação de uma interrupção de canal ou de um programa. Informa sobre a qualidade ou idoneidade com que se executou a operação de entrada e saída. **(D-115)**

Static – *estático*.

Que não muda (se altera) ou que é incapaz de mudar com o tempo. Geralmente, o termo é usado para se referir a um valor que não pode ser mudado enquanto o sistema estiver operando, diferen-

ciando-se do valor dinâmico, que pode ser alterado em qualquer tempo, mesmo durante a operação do sistema. (V-232)

Static address – *endereço estático*. (W-120)

Static charge – *carga estática*.

Uma carga elétrica acumulada num objeto, chamada de estática pois não possui fluxo de elétrons. (E-58)

Static data structure – *estrutura estática de dados*.

Estrutura de dados cujas características de organização são invariáveis durante toda sua vida. Essas estruturas se encontram suportadas por linguagens de alto nível, e as matrizes constituem exemplos mais comuns delas. (K-87)

Static discharge precaution – *cuidados com descarga eletrostática*. (U-793)

Static duration – *duração estável*.

Duração permanente no programa. (I-453)

Static electricity – *eletricidade estática*.

Uma carga elétrica acumulada num objeto, chamada de estática porque não há fluxo de elétrons no circuito. As cargas estáticas podem atingir níveis de 1000 volts ou mais, porém raramente são perigosas para as pessoas, uma vez que a intensidade de corrente costuma ser muito baixa. (Os danos aos tecidos vivos são produzidos por uma combinação de voltagem sozinha). A descarga de eletricidade estática por meio de um circuito eletrônico, porém, oferece grandes riscos aos circuitos, pois a maioria dos circuitos integrados só comporta voltagens muito inferiores às existentes nas cargas estáticas. (C-139)

Static library – *biblioteca estática*. (K-163)

Static mapping of names – *mapas fixos de nomes*. (I-433)

Static memory – *memória estática*.

Memória que não necessita de sinal *refresh* para não perder os dados. (T-507)

Static program relocation, static relocation – *relocação estática*.

Processo pelo qual os endereços que se encontram no espaço endereçável de um programa são traduzidos para posições contíguas específicas da memória real. (E-215)

Static RAM (SRAM) – *RAM Estática*.

A RAM estática baseia-se num circuito lógico conhecido como *flip-flop*, que retém as informações, contanto que disponha de energia suficiente para sustentá-lo. A memória de acesso randômico (*Random Access Memory*), em geral constitui a memória principal de um computador. Representa a verdadeira memória, que é acessível para leitura e gravação de dados. (T-150)

Static safe plastic bag – *saco plástico anti-estático*. (U-793)

Station – *estação*.

(1) Um dos pontos de entrada/saída num sistema de comunicação. Por exemplo, um conjunto de telefones num sistema telefônico, ou o ponto no qual as máquinas comerciais são conectadas a um canal alugado.

(2) Um terminal ou um computador. (H-256)

Statistical analysis – *análise estatística*.

São métodos de recorrência, redução, análise e interpretação. (E-138)

Statistical program – *programa estatístico*. (H-745)

Statistics – *estatística*.

(1) Dados numéricos relativos a conjuntos de indivíduos, objetos ou fenômenos. É também a ciência que se ocupa da recorrência, redução e interpretação dos dados.

(2) Quantidades derivadas dos dados para reduzir as propriedades de uma amostra. Por exemplo, a medida de uma amostra que é uma medida de posição, enquanto o desvio normal é uma medida de variação. (T-92)

Status – *status, estado, situação*.

(1) Situação de um sistema em que são definidas as variáveis físicas e químicas para caracterizá-lo univocamente.

(2) Palavra reservada da linguagem COBOL. (V-192)

Status bar – *barra de status*.

Barra de posição da situação atual. (V-669)

Status box – *caixa de status*.

Janela especial apresentada pelo sistema para exibir o estado de disponibilidade de um determinado recurso do programa. (J-399)

Status information – *informação de status.*

Uma condição que indica se o arquivo existe, se é criado pela unidade de serviço corrente e se pode ser mantido ou modificado. (E-47)

Status line – *linha de status.*

Uma linha da tela do terminal destinada a fornecer informações sobre certos estados do terminal, como, por exemplo, se o terminal aguarda a comunicação, então uma mensagem é colocada na linha de status indicando que o terminal está ocupado. (S-449)

Status register – *registro de status.*

(1) Contém informações sobre o estado e modo de operação do computador, próxima instrução, endereço código de condição, máscara de interrupção, chave de proteção e código de interrupção. Reside no registro da PSW (*Program Status Word*).

(2) Uma palavra dupla localizada na memória principal, usada para controlar a ordem na qual as instruções são executadas e para guardar e indicar o estado do sistema de computação em relação a um programa particular. (T-130)

Step – *passo, etapa.*

(1) Uma das operações de que consta uma rotina de computador.

(2) Em sentido genérico, etapa, fase. (V-239)

Step wide refinement – *refinamento a passo largo.*

Método de refinamento de algoritmos a passo largo, em intervalos maiores. (D-590)

Step-by-step – *passo a passo.*

Relativo a executar um programa em linhas de execução para análise de procedimento. (E-432)

Stepper motor – *motor de passo.*

Equipamento mecânico que gira apenas uma distância fixa cada vez que recebe um pulso elétrico. Os motores de passo são usados em algumas unidades de disco para mover o braço que sustenta os cabeçotes de leitura e gravação. (U-55)

Stereoscopic device – *dispositivo estereoscópico.*

Proporciona uma separada visão em duas dimensões para cada olho. (L-75)

Stereoscopic glasses – *óculos estereoscópicos.*

Duas telas de cristal líquido montadas como óculos. (O-42)

STM (Synchronous Transport Module)

Semelhante ao ATM, com a diferença de que as taxas de transmissão são transportadas de forma sincronizada. (B-227)

Stock – *estoque.*

Conjunto de programas que estão agrupados conforme características semelhantes. (V-352)

Stock control system – *sistema de controle de estoque.* (V-697)

STOP – *parar.*

Palavra reservada da linguagem COBOL. (I-302)

Stop a program – *parar um programa.*

Uma instrução de um programa que pára a máquina quando a solução do problema está terminada. (D-591)

Stop bit – *bit de fim.*

Bit que determina o final da transmissão/recepção de um byte em comunicação assíncrona. (R-370)

Stop CPU clock

Tipo de interrupção acionada pelo relógio. (M-28)

Stop instruction – *instrução de parada.* (I-442)

Stop run – *parada de execução.*

Uma declaração da linguagem COBOL, em que a execução do programa-objeto é suspensa. (D-537)

Stop statement – *instrução de parada.* (D-37)

Stop watch – *relógio de parada.* (V-36)

Storage – *armazenamento, memória.*

(1) Relativo a um dispositivo no qual podem ser introduzidos dados, no qual tais dados podem ser conservados e do qual podem ser recuperados posteriormente.

(2) Em sentido amplo, qualquer dispositivo que pode armazenar dados.

(3) Sinônimo: *memory*. (V-185)

Storage access width

É o número de bytes transferidos do armazenamento interno principal para cada acesso. (V-642)

Storage allocation – *alocação de armazenamento.*

O processo de reservar blocos de armazenamento para especificar blocos de informações. (V-232)

Storage area – *área de armazenamento.*

Local da memória em que será armazenado o dado ou informação. (V-740)

Storage capacity – *capacidade de memória, capacidade de armazenamento.*

Quantidade de dados que pode conter um dispositivo de armazenamento. Número de unidades de dados que pode reter a unidade de memória ou de armazenamento de um computador expresso, frequentemente em número de palavras, caracteres ou bits. (K-157)

Storage class – *classe de armazenamentos.* (I-453)

Storage controller – *controlador de armazenamento.* (D-917)

Storage cycle – *ciclo de armazenamento.*

(1) Sequência periódica de eventos que ocorrem quando a informação é transferida de ou para o dispositivo de armazenamento de um computador.
(2) O fato de estar armazenando, pesquisando ou regenerando partes do armazenamento seqüencial. (V-642)

Storage device – *dispositivo de armazenamento.*
Qualquer dispositivo óptico ou magnético capaz de desempenhar funções de memória secundária em um computador. (E-85)

Storage display – *display de armazenamento.*
Projeção de dados armazenados. (U-441)

Storage duration – *período de armazenamento.* (I-455)

Storage interleaving – *armazenamento intercalado.*

Armazena uma capacidade dependente de um modelo que aumenta o número de acessos da memória principal, iniciados no ciclo de armazenamento (memória), aumentando significativamente a quantidade de tempo. (V-642)

Storage layout – *formato de armazenamento.* (I-457)

Storage location – *localização de armazenamento.*
Locais de armazenamento. (J-2)

Storage management software – *software de gerenciamento de armazenagem.*
Este programa gerencia os diversos dispositivos envolvidos no armazenamento. (O-90)

Storage pool – *armazenamento em áreas disponíveis.* (D-892)

Storage program concept – *conceito de programa de armazenamento.* (D-283)

Storage protection – *proteção de armazenamento, proteção da memória.*

Um recurso (dispositivo) de proteção de armazenamento que define (determina) a forma de acesso à memória principal, com base em chaves de proteção associadas a um arquivo ou a cada bloco de arquivo. Constitui-se de mecanismos de suporte físico (hardware) e lógico (software) que asseguram o acesso dos processamentos ao armazenamento de forma controlada. No caso de armazenamentos que operam em grande velocidade (memória central), a proteção é implementada por meio do próprio hardware, com o objetivo de prejudicar (manter) a velocidade; porém, no caso de armazenamento de menor velocidade de acesso, essa proteção pode ainda ser implementada por software (além de alguma proteção por meio do hardware). Em ambas as situações, existe a intenção de assegurar que o acesso ao meio de armazenamento (e por conseguinte às informações) está protegido segundo a importância dessas informações e o recurso (físico ou lógico) utilizado para resguardá-las. (V-72)

Storage register – *registrador de armazenamento.*
Pequenas memórias localizadas na CPU utilizadas para armazenar dados. (V-692)

Storage space – *espaço de armazenamento.* (L-3)

Storage the register – *armazenamento do registro.* (I-412)

Storage to storage – *armazenamento a armazenamento.*

Instrução que opera sobre dois dispositivos da memória. (V-642)

Storage unit – *unidade de armazenamento.* (I-412)

Storage-allocation specification – *especificação da alocação de memória.* (D-197)

Storage-management technique – *técnica de gerenciamento de armazenamento.*

Técnicas para otimizar o armazenamento de dados. (V-530)

Store – *armazenamento; memória; armazenar.*

(1) Dispositivo de armazenamento.

(2) Termo britânico equivalente a *storage* nos Estados Unidos. (V-82)

(3) Transferir um elemento de informação para um dispositivo do qual posteriormente possa ser recuperado perfeitamente inalterado. **(D-843)**

Store your documents – *armazenar seus documentos.*

Qualquer dispositivo físico no qual seja possível guardar suas informações para uso pelo computador. **(V-34)**

Store-and-forward – *armazenamento e encaminhamento.*

A interrupção de um fluxo de dados de terminal original por comando transmitido do receptor, armazenando a informação a ser enviada e transmitindo-a mais tarde. **(H-514)**

Stored procedure – *procedimento armazenado.*
Forma na qual os dados serão armazenados. (Ver: Store). **(A-11)**

Stored program – *programa armazenado.*
Programa que se encontra armazenado na memória principal da máquina e que pode assumir o controle desta. **(V-691)**

Stored program computer – *computador de programa armazenado.*

Computador capaz de operar uma seqüência de instruções armazenadas internamente e, ainda, modificar essa seqüência quando programado para isto. **(R-270)**

Stored-data dependent – *dependente de dados armazenados.*

Dependente de dados armazenados em um dispositivo de memória. **(J-404)**

Storing – *armazenamento.*
Armazenamento de dados. **(V-735)**

Storing information – *informação de armazenamento.* **(H-363)**

STP (Shielded Twisted Pair) – *Par Trançado Blindado.*

Tipo de cabo utilizado em redes locais que obedece os padrões IEEE 802 10 Base-T, que utiliza par trançado blindado. **(U-276)**

STR
Função que converte um número em caracteres. **(D-682)**

Stradiwackius
É uma esquisita combinação de todas as espécies de objetos. É um programa de contos, um guia de

instrumentos musicais, um professor de leitura, um programa de pintura e muito além disso. **(C-19)**

Straight backward – *recuo direto.*
Método de locomoção de endereço de memória. **(V-25)**

Straight forward – *avanço direto.*
Método de locomoção de endereço de memória. **(V-389)**

Strange operator – *operador de pouco uso.* **(I-463)**

Strapping – *“estrapeamento”.*
Consiste em colocar *jumpers* em determinada placa. **(P-126)**

Strategy – *estratégia.*
Um conjunto de diretrizes pré-estipuladas para resolver problemas. **(V-383)**

Stray interrupt – *interrupção perdida.*
Interrupção do sistema operacional que foi perdida na transferência da memória principal para a CPU. **(V-353).**

Stream – *fluxo, sucessão.*
(1) Um fluxo de informações representadas por bits, transmitido de um local para outro. **(E-43)**
(2) Modo de armazenamento de dados em fita. **(V-359)**

Stream cipher – *cifra contínua (de fluxo).*
Um algoritmo de chave simétrica que é usado para criptografia rápida em massa. Ao contrário das cifras de blocos distintos, as cifras contínuas (de fluxo) operam dados com um bit por vez. **(W- 101)**

Streamer – *arraste.*
Mecanismo de arraste de fita em movimento contínuo. **(E-49)**

Streaming
Tecnologia que é capaz de reproduzir áudio ou vídeo enquanto ainda está carregando (*downloading*), diminuindo, assim, um pouco o tempo de espera. **(W- 7)**

Streamline – *linha corrente, fluente; linha de produção.*
Linha de fluxo de dados. **(T-337)**

Streamlined – *“aerodinâmico”*
Em computação, significa a adaptação de um produto para usuário leigo, visando a máxima simplificação das atividades. **(B-124)**

Streams interface

Tipo de interface (placa conectora) de rede que permite a operação de diversos/múltiplos protocolos simultaneamente. (B-164)

Street price – *preço de mercado*. (H-303)

Strikeout – *tachado*.

Um texto marcado com hifens; o estilo tachado costuma ser utilizado para assinalar os textos que serão eliminados de um documento escrito por mais de uma pessoa, de maneira que todos saibam quais são as alterações propostas. (A-36)

String – *série, tira, cadeia*.

(1) Seqüência linear de entidades, tais como caracteres ou elementos físicos.

(2) Seqüência conectada de caracteres ou de bits tratados como um só item de dados(PL/I).

(3) Conjunto de registros ordenados em seqüência ascendente ou descendente, de acordo com a grandeza crescente ou decrescente de suas chaves. (V-92, 114)

String constant – *constante de série*. (D-39)

String field – *campo de série*. (D-834)

String joining – *seqüências adjacentes*. (I-472)

String manipulation – *manipulação de cadeias*.

Ação das operações fundamentais com cadeias, incluindo a sua criação, concatenação, extração de segmento, busca de subcadeia, pesquisa de seu comportamento, substituição de cadeias, armazenamento e entrada/saída de cadeias. (J-43)

String variable – *variável de série*.

Variável declarada com os atributos BIT ou CHARACTER, cujos valores podem ser séries de bits ou séries de caracteres. (J-335)

String variable name – *nome de variável de série*. (D-39)

Strip – *faixa ou tira*. (E-238)

Stripping characters – *fluxo de caracteres*. (D-848)

Stroke – *traço, segmento*.

(1) No reconhecimento de caracteres, linha reta ou arco usado como segmento de um caractere gráfico.

(2) Ponto, marca ou segmento linear usados na formação de caractere.

(3) No processamento automático de documentos, elemento do traçado de um caractere. (V-751)

Stroke weight – *peso do traço*.

Densidade de impressão forte, média ou luminosa, ou escura. (M-67)

STRUCT

Abreviação para tipos de dados de estrutura, em linguagem C. (D-497)

Structural – *estrutural*. (V-08)

Structurally equivalent – *estruturalmente equivalente*. (D-208)

Structurally identical – *estruturalmente idêntico*. (D-208)

Structure – *estrutura*.

(1) Num sistema, conceito que define sua organização interna. Por exemplo: a origem e o tipo de dados coletados, a forma e o destino dos resultados e os procedimentos utilizados para controlar as operações.

(2) Conjunto hierárquico de variáveis ou dados que faz referência a um agregado de itens ou elementos de dados que podem ter atribuições diferentes (PL/I). (V-91)

Structure component – *componente de estrutura*. (D-90)

Structure specification – *especificação de estrutura*. (D-159)

Structure variable – *variável de estrutura*.

Refere-se a uma variável que mostra e indica a estrutura dos dados. (J-76)

Structured analysis – *análise estruturada*.

Técnica específica de análise de sistemas que abrange todas as atividades, desde a compreensão inicial do problema (resultados dos levantamentos) até a especificação e projeto de alto nível do software. (J-405)

Structured cabling system – *sistema de cabeamento estruturado*.

Sistema utilizado no projeto de ambientes de trabalho, no qual se prevê a instalação de vários pontos de rede local e telefonia, independentes da instalação de estação de trabalho. (U-228)

Structured data type – *tipo de dados estruturados*. (I-458)

Structured messages – *mensagens estruturadas*. (H-665)

Structured programming – *programação estruturada*.

Técnica avançada, geralmente particular, que estabelece módulos e figuras lógicas padrão, visando reduzir ao máximo a grande incerteza dos resultados esperados, e elimina a proximidade de procedimentos lógicos. (V-315)

Structured Query Language (SQL) – *Linguagem de Pesquisa Estruturada*.

Linguagem de programação com a qual se constróem programas fáceis de entender e de alterar. (V-643)

Stuck – *emperrar*.

Travar impossibilitando a continuidade do funcionamento. (J-700)

Stuck pixels

Pontos na tela que ficam permanentemente em uma cor diferente. (V-24)

Stuffit

Um programa de compressão de arquivos para o subdiretório Macintosh. (W-136)

STX (Start of TeXt) – *início de texto*.

Caractere de início de texto. (T-734)

Style – *estilo*.

(1) Em alguns processadores de textos de *layout* de páginas, um conjunto de definições de formatação de texto, criadas pelo usuário e armazenadas como parte do próprio programa, contendo dois ou mais formatos; as folhas de estilo podem ser recuperadas, digitando-se apenas uma tecla ou combinação de teclas. (J-140)

(2) Características de dispositivos.

(3) Maneira específica do programador realizar as suas rotinas. (V-378)

Style menu – *menu de estilo*.

Um menu de instruções usadas para definir características dos caracteres, parágrafos e formatos do *layout* de página gerado por um processador de textos. (J-398)

Style tag – *etiqueta de estilo*. (H-783)

Stylesheet – *folha de estilos*.

Arquivo de instruções usadas para definir características dos caracteres, parágrafos e formatos de *layout* de página de um documento gerado por um

processador de textos. Contém informações de tamanho das margens, larguras das colunas, atributos de caracteres, fontes etc. (U-116)

Subcarrier – *subportadora*.

Uma portadora que se aplica como onda de modulação para modular outra portadora. (E-4)

Subclass – *subclasse*.

Número de itens de dados relacionados a um item em uma classe principal. (E-73-A)

Subcommand – *subcomando*. (F-128)

Subdirectory – *subdiretório*.

No DOS e no UNIX, um diretório definido dentro de outro diretório, podendo conter arquivos e outros subdiretórios. (V-193)

Subfield – *subcampo*.

Parte de um campo de um registro. (R-318)

Subinterval – *subintervalo*.

Tempo de espera da máquina entre dois intervalos programados. (D-639)

Submenu – *submenu*.

É uma lista de funções de máquina disponível ao operador a partir de um item de outro menu. (E-7)

Submit a job – *submeter um serviço*. (T-576)

Subnet – *sub-rede*.

Expressão abreviada de *Communication Subnetwork*. (B-01)

Subnet address – *endereço de sub-rede*.

Uma extensão de um endereço IP (*IP address*) que permite a uma rede ser autônoma e ainda ser uma subseção de uma rede de vários usuários. (W-167)

Subnetwork – *sub-rede*.

Uma coleção de sistemas abertos intermediários e finais de interconexão da Organização Internacional para Padronização (*International Organization for Standardization*), sob o controle de um único domínio administrativo e que usa sistemas de um protocolo único de acesso a redes. (W-77)

Subnotebook

Ver texto referente a *thinpad*, já que este é um tipo de *subnotebook*. (L-106)

Subprogram – *subprograma*.

(1) Parte de um programa de maior extensão que pode ser compilado independentemente.

(2) Sequência de instruções, normalmente armazenada numa biblioteca, que pode ser incorporada como parte de um compilador (OS). **(V-238)**

Subroutine – *sub-rotina*.

(1) O conjunto de instruções necessárias para dirigir o computador na resolução de operações lógicas ou funções matemáticas definidas; uma subunidade de uma rotina, em que a sub-rotina é sempre escrita em linguagem simbólica ou relativa, mesmo que a rotina à qual ela pertença não o seja.
(2) Parte de uma rotina que permite ao computador executar a contento operações lógicas e funções matemáticas.

(3) Rotina arranjada de tal modo que o controle possa ser transferido para ela, a partir de uma rotina-mestre e, após a conclusão da sub-rotina, o controle volta novamente à rotina-mestre. **(J-205)**

Subroutine call – *chamada de sub-rotina*. **(I-441)**

Subroutine library – *biblioteca de sub-rotina*. **(J-3)**

Subroutine parameter – *parâmetro de sub-rotina*. Quando uma sub-rotina é chamada, normalmente se espera que ela trabalhe sobre alguns dados. Os parâmetros podem ser vistos de duas formas: por meio de registros e memória. **(N-194)**

Subschema – *subesquema*.

Definição do subconjunto do conteúdo de uma base de dados, estando definida a base completa por um esquema. **(E-496)**

Subscribe – *associar-se, inscrever-se, fazer assinatura*. **(W-64)**

Subscript – *subíndice, subscrito*.

(1) Símbolo que identifica um ou mais elementos de um conjunto e que é, geralmente, aposto ao símbolo que designa aquele conjunto.
(2) Em COBOL, um número inteiro ou uma variável, cujo valor identifica um determinado elemento de uma tabela. **(V-137)**

Subscript type – *caractere subscrito*.

Caractere de texto que aparece menor e abaixo do texto circundante. O número 2 em H₂O é um *subscript type*. **(K-55)**

Subscripted variable – *variável subscrita*. Outra denominação de *array*. **(D-69)**

Subscription – *subscrição, inscrição, assinatura*.

(1) Modo de se referenciar a elementos particulares. **(E-140)**

(2) Na UseNet (Internet), a inclusão de um grupo de notícias na lista que o usuário lê regularmente.

Subset – *subconjunto*.

(1) Um conjunto dentro de outro conjunto.
(2) Um subscrito em uma rede(fluxograma).
(3) Em comunicação de dados e tratando-se de interconexão de sistemas abertos, o subconjunto é definido como uma combinação da unidade funcional Kernel (ver este verbete), junto com qualquer outro conjunto de unidades funcionais. **(T-166)**

Subsidiary routine – *rotina subsidiária*. **(I-443)**

Substitution – *substituição*.

Classe particular de transformações em linguagens formais. **(R-115)**

Substring – *subsérie*.

Série de caracteres extraídos de uma expressão de caracteres. **(H-463)**

Subsystem – *subsistema*.

(1) Sistema secundário ou subordinado, capaz geralmente de operar independentemente de um sistema que exerce o controle ou de forma assíncrona com este.
(2) Entidade constituída por uma ou mais unidades periféricas do mesmo tipo, conectadas a um canal de entrada e saída disponível. **(V-192)**

Subsystem recognition character – *caractere de reconhecimento de subsistemas*. **(H-807)**

Subtract – *subtrair*.

Contrasta com *add*. **(D-547)**

Subtree – *subárvore*.

Parte de uma estrutura de armazenamento de dados em banco de dados, que, dependendo de seu uso, pode ser acessada nível por nível ou por meio de um vetor de acesso. **(K-98)**

Subtype – *subtipo*.

Um tipo secundário ou subordinado a outro grupo. **(D-430)**

Subunit – *subunidade*. **(J-331)**

Subvoice grade – *frequência subacústica*.

Em relação a canais, são de largura e banda mais estreita que a dos canais de gradação de voz. **(E-578)**

Subwoofer

Alto-falante usado para produzir sons de baixa frequência. **(L-112)**

Successfully – *de modo bem-sucedido, com sucesso.*

Mensagem exibida ao final da execução de um processo sem erros. (D-572)

Suffix – *sufixo.*

Acréscimo no fim. (I-443)

Suggested directories – *diretórios sugeridos.*

Melhor árvore de diretórios possível num armazenador de rede para obter o melhor resultado possível. (B-175)

Suitable – *adequado, apropriado, conveniente.* (V-43)

Suite – *conjunto de programas.*

Um conjunto de programas inter-relacionados, executados em sequência num sistema de processamento em lotes. Em geral, cada um dos programas do conjunto correspondente a uma passagem (*run*) do sistema. (V-05)

Sum – *soma.*

(1) Operação (em computador) que consiste em unir todos os dados dos registros de entrada em um único de saída. (V-607)

(2) Comando que calcula somatórios de campos numéricos de um arquivo e armazena o resultado em variáveis de memória. (D-675,906)

Summary – *sumário, resumo.*

Parte inicial de um documento que assume o conteúdo do mesmo em linhas gerais. (U-781)

Summation – *soma.*

Número, ou grandeza, que é o resultado da adição de dois ou mais números. (D-55)

Sun

(1) Empresa que criou a linguagem Java.

(2) Uma arquitetura de computadores. (Ver: Sun Microsystems. (W-1)

Sun Microsystems

Uma grande empresa fabricante de estações de trabalho UNIX, desenvolvedora da arquitetura SPARC e da linguagem de programação Java. Fundada em fevereiro de 1982, tem sua sede em Mountain View, Califórnia, EUA. (W-11)

Sundry drivers – *drivers diversificados.*

Diversos *drivers*. (J-699)

Super Gen

Aparelho para mixar imagens de vídeo no formato *A-B roll editing* (edição de rolos A-B). (B-109)

Super Script Color 3000

Impressora de transferência térmica de símbolos. (C-51)

Super Spot 100

Aparelho que efetua a verificação da qualidade de um monitor de vídeo. (B-49)

Super Video Graphics Adapter (SVGA) – *Super Adaptador de Gráficos de Vídeo.*

Dispositivo que melhora a qualidade de definição de imagem, aumentando a resolução e a palheta de cores. (V-350)

SuperCalc

Software dirigido ao processamento de planilhas eletrônicas. (S-191)

Supercharge – *supertroca.*

Recurso utilizado para fazer alterações em lotes, como, por exemplo, a troca de palavras utilizadas em editores de texto como o Word. (A-024)

Supercomputer – *supercomputador.*

Computador de grande porte, usado para realizar cálculos complexos; em geral, capaz de canalizar a execução de instruções e operar com instruções vetoriais. Os supercomputadores são capazes de animar o movimento de uma espaçonave, fazer previsões meteorológicas e exploração de petróleo. (U-22)

Superhighway

Superelo de comunicação que consiste em um conjunto de fios que conectam diferentes partes de um sistema de hardware de computador, e sobre o qual os dados são transmitidos e recebidos por vários circuitos dentro do sistema. (L-111)

SuperScape VRT

Utilitário usado com o DOS contendo ferramentas capazes de criar e editar palavras ou objetos de modo interativo num ambiente de realidade virtual. (L-82)

Superscript – *sobrescrito.*

Um número ou letra impresso ligeiramente acima da linha de base, como os expoentes de uma equação. (S-321)

Supersede – *sobregravar.*

(Ver: Overwrite). (V-442)

SuperStor Pro

Compressor de dados de tempo real para PC produzido pela AddStor (Mento Park,CA). (R-132)

Supervisor – *supervisor*.

Parte do sistema operacional que controla a execução de outros programas e regula o fluxo de trabalhos em um sistema de computação. (V-530)

Supervisor call instruction – *instrução de chamada do supervisor*.

Uma instrução que interrompe o programa que está sendo executado e passa o controle ao supervisor, de tal forma que ele passa a realizar serviços específicos indicados pela instrução. (J-3)

Supervisor call interrupt – *interrupção por chamada do supervisor*.

O mesmo que interrupção pelo sistema operacional. (K-196)

Supervisor mode – *modo supervisor*.

(1) Modo supervisor aplicado ao sistema operacional. (T-572)

(2) Em DDPX, uma modalidade privilegiada que possibilita o processamento de todas as instruções, independentemente de sua estrutura ou linguagem de codificação. (D-221)

Supervisor state – *estado de supervisor*.

Estado da unidade central de processamento, durante o qual podem ser executadas instruções privilegiadas e instruções de entrada/saída. (J-12)

Supervisory program – *programa supervisor*.

Programa de computador que reside permanentemente na memória, destinado a coordenar serviços e aumentar a eficácia da utilização da unidade central de processamento e dos dispositivos periféricos. (E-187)

Supervisory routine – *rotina supervisora*.

(Ver: Executive routine, Monitor routine). (E-217)

Supplier – *fornecedor, alimentador*.

(1) Em computação, pessoa que coloca os dados na entrada do computador. (J-700)

(2) Fornecedor de suprimentos para computador. (T-311)

Supplies – *suprimentos*. (H-362)**Support** – *suporte; suportar, aceitar, ser compatível com*.

O fornecimento de assessoria técnica e atendimento especializado a usuários registrados de um equipamento ou programa. (V-09)

Support automatic – *suporte automático*. (V-13)**Support cache** – *cache-suporte*.

Subsistema especial da memória para o qual os valores dos dados utilizados com frequência são copiados para permitir um acesso mais rápido. (U-555)

Support parallel processor – *processador paralelo de suporte*.

Processador que dá suporte aos outros processadores principais. (J-432)

Support program – *programa de suporte*.

Programa que não contribui de forma direta para a realização das funções primárias de um sistema de processamento de dados, mas que serve como auxiliar à operação do sistema. Um exemplo típico é o programa que serve para arquivar o conteúdo de um sistema de arquivos. (V-187)

Support routine – *rotina de suporte*. (I-428)**Support system** – *sistema de suporte*.

Sistema de programação empregado para desenvolver ou servir de suporte às funções normais de tradução de qualquer uma das linguagens de programação, de procedimento ou orientadas para os problemas do usuário. (H-595)

Supported – *suportado*.

Pertinente ao trabalho em conjunto com outro produto. (Ex.: a transferência de arquivos de um programa poderá ser suportada por um outro programa aplicativo). (F-165)

SUPPRESS – *suprimir*.

Palavra reservada da linguagem COBOL. (I-302)

Suppression – *eliminação*.

A exclusão de qualquer componente de uma emissão, como uma frequência própria ou grupos de frequência. (E-142)

SURAnet

Uma das redes regionais originalmente estabelecida para trabalhar com a NSFnet. Sua sede é na Flórida, EUA. (W-147)

Surf – *“surfear”*.

Passar tempo, frequentemente horas a fio, percorrendo a Internet de maneira descontraída através de seus inúmeros *links* (vínculos). Também dito “navegar”. (W-1)

Surface – *superfície*.

Todas as trilhas que podem ser atingidas por um

único cabeçote de leitura e gravação na superfície de um dispositivo. (V-177)

Surface analysis – *análise de superfície*. (U-332)

Surface error – *erro de superfície*.

Condição em que existe um erro de leitura em um disco provocado por irregularidade na superfície do mesmo. (R-132)

Surface-Mount Technology (SMT) – *Tecnologia de Montagem em Superfície*.

Um método de fabricação de placas de circuitos impressos, no qual os chips são fixados diretamente na superfície da placa, em vez de serem soldados em orifícios pré-perfurados. (E-2)

Surfing – *surfe*.

O procedimento de “dar uma olhada” na Internet, explorando a WWW (*World Wide Web*) através de seus inúmeros *links*. (W-1)

SurfWatch

Um programa que censura a assinatura de Internet do usuário. Utilizado, em geral, por pais que querem controlar o que as suas crianças vêem na rede. (W-148)

Surge suppressor – *supressor de onda, supressor de surto*.

(1) Dispositivo que suprime ondas sonoras análogas, convertendo-as em sinais digitais de computador. (V-408).

(2) Eliminador de surtos de voltagem.

Survey – *examinar, pesquisar; exame, pesquisa*. (J-738)

Suspend – *interromper; suspender*.

Interrompe a execução do programa, permitindo a entrada de comandos via teclado. (T-579)

Suspend mode – *modo suspenso*.

Artifício criado para aumentar a duração da bateria do laptop. (Ver: Laptop). (V-26)

SVC (SuperVisor Call)– *Chamada do Supervisor*. (H-804)

SVC interrupt – *interrupção de SVC ou de chamada do supervisor*.

Nos computadores IBM System/370, interrupção que ocorre em resposta a uma instrução SVC. (K-196)

SVGA (Super Video Graphics Array) – *Super VGA*.

Uma especificação de vídeo que fornece resolução

superior e mais cores na tela do que o padrão anterior VGA (*Video Graphics Array*) básico. (S-207)

SVGA card – *placa do Super VGA*.

Placa gráfica, para um PC, que permite alta resolução na tela e com vídeo colorido. (K-104)

SVHS

Sistema de gravação de imagens de vídeo com alta definição (400 linhas). (B-214)

Swap – *troca, permuta, transferência*.

Em sistemas com opção *Time Sharing* (TSO), é a transcrição de uma imagem (caractere) de uma região *foreground* da memória principal para um armazenamento auxiliar, e a leitura de outro *job* para a mesma região na memória principal. (V-166)

Swap channel – *canal de troca*.

É o meio pelo qual ocorre a transcrição de uma imagem (caractere) de uma região da memória principal para um armazenamento auxiliar, e a leitura de outro *job* para a mesma região da memória principal. (L-161)

Swap file – *arquivo de transferência*.

Arquivo ou segmentos diferentes de programas transferidos entre a memória e o disco. (K-140)

Swap in – *receber caractere de transferência*.

Em sistemas *time sharing* (TSO), a ação de recepção de um caractere por meio de terminal para uma região da memória principal. (H-303)

Swapping – *permuta dinâmica, intercâmbio (troca) de memória*.

(1) Ação de permutar (trocar) programas ou dados de forma dinâmica, por exemplo, entre a memória principal do computador e um sistema de armazenamento de dados externo (disco, fita etc.), realizada durante o processamento de um dado sistema ou entre sistemas distintos (multiprogramação).

(2) Técnica utilizada para arranjo de dados ou para programas de baixa prioridade na memória secundária (auxiliar) e para permutá-los com os dados ou programas da memória principal, quando necessário.

(3) Método usado para trabalhar a memória principal, gravando a informação na memória auxiliar durante o período em que não se utiliza essa memória, e voltando a ler essas informações quando necessário. (V-222)

Sweep – *extensão, trajetória, circuito.*

Caminho executado pelas cabeças de leitura/gravação de um disco rígido. (U-623)

Swim – *“dançar”, deslizar.*

Uma situação na qual as imagens se movimentam lentamente em torno das posições que deveriam ocupar na tela. (E-51)

Switch – *chave, comutador.*

(1) O ponto no programa no qual é possível dois cursos de ação, sendo que o acesso correto é tomado pela disposição física desse dispositivo, nesse sentido.

(2) Um dispositivo “ON-OFF” para inibir o fluxo do sinal. (V-232)

Switch hook character – *“prompt” do utilitário phone (%).*

Quando se está conversando com alguém no utilitário *phone*, deve-se digitar (%) antes de se entrar com um comando do *phone*. (S-62)

Switchboard – *quadro de distribuição (chaveamento).*

Circuito que faz o chaveamento entre as linhas disponíveis na rede. (R-371)

Switched line – *linha comutada.*

Linha de comunicação em que a conexão entre o computador e um terminal remoto é estabelecida por discagem. (E-577)

Switched network – *rede comutada.*

Rede de comunicações que utiliza a comutação para estabelecer a conexão entre as partes. (U-312)

Switched On/Off – *interruptor ligado/desligado.*
Interruptor na posição ligado ou desligado. (J-727)

Switched system – *sistema comutado.*

Sistema que utiliza a comutação para estabelecer a conexão entre as partes – por exemplo, o sistema telefônico convencional. (E-118)

Switching – *chaveamento, comutação.*

Em sistemas com opção *time sharing*, é a conexão estabelecida entre um terminal remoto e um computador. (H-679)

Switching center – *centro de chaveamento (comutação).*

Um método de comunicação que usa conexões temporárias e não permanentes para estabelecer um *link* (ligação) ou encaminhar informações entre

dois usuários. Na rede telefônica discada, a linha de quem telefona vai até uma central de comutação de pacotes que permitem que dois equipamentos troquem informações. Em ambos os casos, as mensagens são encaminhadas (comutadas) por estações intermediárias que, juntas, servem para interligar as duas pontas da chamada. (T-556)

Switching circuit – *circuito de comutação.*

Circuito de comunicação estabelecido de acordo com a demanda e mantido até que seja mais necessário. (M-82)

Switching speed – *velocidade de comutação.*
(H-638)

SXGA

Aperfeiçoamento do padrão de vídeo SVGA (*Super Video Graphics Array*). (W-178)

SX-system – *sistema SX.* (H-760)

Sybase

Plataforma cliente/servidor lançada no Brasil em 1994. Um produto da Sysbase Inc. (A-38)

Symbiont – *gerenciador da impressora.* (R-319)

Symbol – *símbolo.*

(1) Um substituto ou representação de característica, relacionamento ou transformação de idéia ou coisa.

(2) São caracteres especiais que têm significado especial para os compiladores (em se tratando de programação, por exemplo COBOL). São em número limitado e sua utilização obedece a uma série de regras de pontuação. (V-109)

Symbol table – *tabela, tábua de símbolos.*

Lista contida em um tradutor de linguagens de identificadores nos programas-fonte e de suas propriedades. (R-306)

Symbolic – *simbólico.*

Representação de algo em virtude de uma relação, de uma associação ou de uma convenção. (I-429)

Symbolic dump – *exportação simbólica, descarga simbólica.* (I-429)

Symbolic language – *linguagem simbólica.*

São as instruções utilizadas pelo programador que, posteriormente, serão transformadas em linguagem de máquina. (V-615)

Symbolically – *simbolicamente.*

Representado por meio de símbolos. (J-702)

Symmetric Multi Processor (SMP) – *Multi-processador Simétrico*.

Uma arquitetura de computadores em que várias CPUs operam e compartilham memória simultaneamente. (W-102)

Sync

Forma abreviada para *synchronous*, *synchronous transmission* ou *synchronization* (respectivamente, síncrono, transmissão síncrona ou sincronização). Em vídeo, meio de sincronizar sinais com pulsos, de forma que cada passo em um processo ocorra exatamente no momento certo. (W-103)

Synchro – *síncro*.

Termo (ou raiz) genérico aplicado a qualquer aparelho síncrono. Teoricamente, um aparelho síncro é considerado uma máquina síncrona bipolar, de pólos salientes, e com excitação de CA. (V-199)

Synchronization – *sincronização*.

Pulsos, introduzidos pelo equipamento de transmissão no equipamento de recepção, com a finalidade de sincronizar a operação entre os dois equipamentos. (R-389)

Synchronization problem – *problema de sincronização*.

Problema que ocorre quando não se consegue sincronizar a operação entre dois equipamentos. (T-135)

Synchronize – *sincronizar*.

Conseguir que um elemento de um sistema esteja em sincronismo com outro. (E-35)

Synchronizing – *sincronizar*.

Fazer com que dois sistemas ou dispositivos operem numa mesma frequência ou velocidade de forma a ficarem em fase. (U-460)

Synchronous – *síncrono*.

Em termos gerais, qualquer operação que seja executada sob o controle de um *clock* (relógio) ou algum outro mecanismo de sincronização. Nas comunicações e no funcionamento de *bus* (barramento), a transferência de dados acompanhada por pulsos do *clock* embutidos no fluxo de dados ou fornecidos simultaneamente através de uma linha separada. (T-616)

Synchronous clock – *relógio síncrono*. (D-762)

Synchronous DRAM (SDRAM) – *DRAM Síncrona*.

DRAM de alta velocidade que adiciona um sinal

de relógio separado aos sinais de controle. SDRAM pode transferir dados não-contíguos a 100 MBytes/seg., e tem um tempo de acesso de 8-12 nanossegundos. Acompanha DIMMs de 64 bits e 168 pinos. (W-17)

Synchronous interface – *interface síncrona*.

Circuito capaz de fazer a comunicação dos dados de forma síncrona. (R-345)

Synchronous receiver – *receptor síncrono*.

Receptor de dados que opera de forma síncrona. (R-349)

Synchronous transmission – *transmissão síncrona*.

Método de transmissão de dados no qual o dispositivo transmissor e o receptor estão coordenados por sinal elétrico comum ou um evento. (L-183)

Synchronous transmitter – *transmissor síncrono*.

Transmissor de informações que opera de forma sincronizada com outros elementos. (R-347)

Synchronism – *sincronismo*.

(1) Em eletrônica, situação em que duas ou mais grandezas periódicas têm a mesma amplitude e a mesma frequência.

(2) A situação relativa de duas ou mais grandezas senoidais na mesma espécie, e que portam a mesma frequência. (V-751)

Syntactic notation – *notação sintática*. (D-91)

Syntactic specification – *especificação sintática*. (D-153)

Syntactic transformation – *transformação sintática*. (D-153)

Syntax – *sintaxe*.

As regras que governam a estrutura da sentença de uma língua ou estrutura das declarações, quando se trata de programação em computadores. (V-232)

Syntax checker – *verificador de sintaxe*.

Um programa que verifica a sintaxe de declarações de um outro determinado programa. (F-141)

Syntax diagram – *diagrama sintático*.

Representação em diagrama das regras sintáticas de uma linguagem de programação. (D-348)

Syntax error – *erro de sintaxe*.

Erro que ocorre quando uma instrução de programa foi incorretamente escrita. (D-58)

Synthesizer – *sintetizador*.

Dispositivo capaz de sintetizar ondas sonoras digitais vindas de uma fonte análoga. (V-352)

Sysadmin

Acrônimo de *system administrator*. A pessoa que administra um sistema. (H-805)

Sysop

Acrônimo de *system operator*. A pessoa que administra um BBS (*Bulletin Board System*). (E-242)

Sysprint

Área de impressão do sistema. (D-390)

System – *sistema*.

(1) Um conjunto de procedimentos, processos, métodos, rotinas ou técnicas relacionadas de alguma forma a produzir uma interação e formar um todo organizado.

(2) Um conjunto de um ou mais computadores, seu software associado, periféricos, terminais, operadores (pessoas), processos físicos, meios de transferência de informações etc., formando um organismo autônomo capaz de realizar o processamento de informações e/ou sua transferência. (V-83, 184)

System 7

Sistema Operacional de 32 bits com interface gráfica desenvolvido para a linha de computadores Macintosh (Apple Computer). (R-411)

System 7.5

Passou a ser designado MacOS pela Apple Computer. É um sistema operacional para computadores Power Macintosh que funciona com microprocessadores PowerPC. Não sendo capaz de operar em multitarefa preemptiva, o System 7.5 perdeu mercado para o Microsoft Windows 95 e o Microsoft Windows NT. O MacOS 8, entretanto, sucessor da versão posterior System 7.6, proporcionou tecnologia compatível a aquelas predominantes no setor. O System 7.5 é às vezes também chamado de “Mozart”. (W-149)

System administration – *administração de sistemas*. (D-908)

System administrator – *administrador de sistemas*.

Gerenciador que realiza as entradas e saídas de um sistema e também processa-os, transmitindo o *feedback*. (V-468)

System analyst – *analista de sistemas*.

Especialista destinado a definir um problema de informática, analisá-lo, projetar um sistema, complementando-o com os procedimentos e definições adequados para a sua concretização prática. (V-102)

System application architecture – *arquitetura de sistemas aplicativos*.

Construção de hardware que visa padronizar sistematicamente o uso dos programas aplicativos. (V-529)

System BIOS – *BIOS do sistema*.

Primeiro programa a ser executado quando o computador é ligado. (M-29)

System board – *placa de sistema*.

Placa principal do computador. (V-678)

System boot up sequence – *seqüência de inicialização do sistema*. (U-800)

System bus – *barramento de sistema*. (O-24)

System cache – *cache do sistema*.

Memória *cache* do sistema. (V-391)

System call – *chamadas do sistema*. (T-604)

System call parameter – *parâmetro de chamada do sistema*. (T-584)

System change – *mudança do sistema*.

Ato de mudar determinada configuração de um software. (T-308)

System configuration utility – *utilitário de configuração de sistemas*.

Programa que auxilia na configuração de um determinado ambiente operacional. (V-424)

System control section – *seção de controle do sistema*.

A seção de controle do sistema direciona o acesso seqüencial de instruções e coordenadas, com execução de instrução e busca de armazenamento. (V-642)

System cost – *custo do sistema*.

Registro da utilização dos recursos do sistema. Em um subsistema de multiprogramação é a distribuição do emprego dos recursos, tais como o processamento individual durante muitos intervalos curtos de tempo real no começo e no término de cada intervalo para se obter o seu valor. (V-763)

System crash – *problema no sistema, “pau” no sistema.* (V-681)

System data segment – *segmento de dados do sistema.*

Segmento de um processo UNIX que contém os dados acessados pelo sistema operacional quando o processo está ativo. O segmento de dados do sistema faz parte do processo, mas não da imagem do usuário. (K-184)

System description – *descrição do sistema.*

Descrição de determinado equipamento ou software. (T-417)

System designer – *projetista de sistemas.*

Aquele que executa o projeto lógico e físico que satisfaça os requisitos do sistema. (D-448)

System development – *desenvolvimento de sistemas.*

Planejamento, concepção e execução de sistemas. (U-438)

System device – *dispositivo do sistema.*

Dispositivo definido para uma série de tarefas. (R-159)

System disk – *disco do sistema.*

Um disco que contém um sistema operacional e pode ser usado para inicializar computador. Também chamado de *startup disk*. (V-298)

System file – *arquivo do sistema.*

Arquivo de recursos do Apple Macintosh que contém os recursos necessários ao sistema operacional, como fontes, ícones e caixa de diálogo originais. (U-74)

System File Table (SFT) – *Tabela de Arquivos de Sistema.*

É uma tabela interna do OS/2 que contém uma entrada para todo arquivo ou dispositivo de qualquer processo dado no sistema em uso. (N-110)

System Folder

A pasta de arquivos (diretório) do Macintosh que contém o arquivo *System*, além de outros arquivos do sistema como o *Finder*, os *drivers* de dispositivos, os arquivos INIT, e os arquivos do painel de controle. (C-80)

System generation (sysgen) – *geração de sistema.*

Processo de produção de um sistema operacional ótimo para uma tarefa específica. (J-350)

System generation time – *tempo de geração do sistema.*

Tempo usado no processo pelo qual se ajusta o sistema operacional fornecido pelo fabricante do computador às necessidades específicas do usuário. (H-715)

System help file – *arquivo de auxílio do sistema.* (D-781)

System information – *informação sobre o sistema.* (D-767)

System integrator – *integrador de sistema.*

Mecanismo que permite aos sistemas operacionais não-compatíveis, a priori, trabalharem juntamente, trocando informações. (V-501)

System integrity – *integridade do sistema.*

(1) Preservação de dados ou programas com propósito definido.

(2) Resistência à alteração por erro de sistemas. Um usuário que arquiva dados espera que o conteúdo de seus arquivos não sejam alterados por erros de sistema no suporte físico ou lógico. (T-147)

System libraries – *bibliotecas do sistema.*

Conjunto de bibliotecas de sub-rotinas que fazem parte de um mesmo sistema de programação. (V-475)

System libraries members – *membros de bibliotecas do sistema.*

Todas as rotinas que compõem as bibliotecas do sistema. (V-562)

System mainboard – *placa principal do sistema.* (M-25)

System maintenance – *manutenção do sistema.* (T-582)

System maintenance verification – *verificação de manutenção do sistema.* (H-407)

System management mode – *modo de gerenciamento do sistema.*

Modo de gerenciamento dos recursos disponíveis em uma entidade física ou lógica. (R-126)

System mask – *máscara do sistema.*

Nos computadores IBM System/370, máscara que determina se as interrupções de E/S e externas serão reconhecidas. (K-200)

System memory – *memória do sistema.*

Conjunto de dispositivos que compõem o centro de armazenamento de dados. (U-770)

System microprocessor – *microprocessador de sistemas.* (L-15)

System motherboard – *placa-mãe de sistema.*
Placa principal de um sistema de computação. (V-397)

System Network Architecture (SNA) – *Arquitetura de Sistemas de Rede.*

Tipo de arquitetura que possibilita a interligação de diversas CPUs para formarem uma rede de trabalho. (V-316)

System operator – *operador de sistemas.*
Profissional altamente qualificado que cuida da manutenção de um sistema de computação. (V-468)

System performance – *desempenho do sistema.*
Atuação de um sistema, correspondendo ou não aos requisitos dele esperados. (U-428)

System processing speed – *velocidade de processamento do sistema.*

Refere-se a sistemas que permitem selecionar maior/menor velocidade com que se executa um programa. (U-566)

System program – *programa de sistemas de computador, programa básico.*
(Ver: System software). (T-570)

System programmer – *programador de sistemas.*
Profissional que trabalha juntamente com o analista de sistemas no desenvolvimento de novos sistemas de controle de informação. (V-343)

System protection – *proteção do sistema.* (G-297)

System requirements – *requerimentos do sistema.*
Dados e configurações que os sistemas requerem. (T-422)

System Resource

No Macintosh, qualquer uma das diversas rotinas, definições e fragmentos que ficam armazenados no arquivo do sistema do Macintosh. (F-126)

System restart – *reinício de sistema.*
Um reinício que permite a reutilização de uma fila

de entrada ou saída previamente inicializada. (J-64)

System semaphore – *sinal de sistema.*

É um sinal que é referido pelo nome e cujo armazenamento está gerenciado pelo OS/2 mais poderoso do que o sinal RAM, mas é em alguma parte mais lento. (N-113)

System software – *software de sistemas, software básico.*

Programas que mantêm e organizam o funcionamento do sistema (softwares utilitários), como os compiladores, rotinas de gerenciamento de arquivo etc. (H-483)

System support – *suporte de sistemas.*
Manutenção de um sistema. (U-438)

System utility – *utilitário de sistemas.*

Um programa, projetado para realizar tarefas de manutenção no sistema ou nos componentes do sistema – por exemplo, um programa de *backup*, um programa de recuperação de arquivos e discos, ou um editor de recursos. (J-125)

System.ini

Arquivo de inicialização do Windows, no qual estão armazenadas informações de dispositivos do hardware e para localização dos arquivos de troca temporária do Windows. (R-131)

System/370 – *sistema 370.*

Padrão de computador da IBM. (J-521)

System/390 – *sistema 390.*

Computador da IBM que é um desenvolvimento do sistema 370. (J-521)

Systemboard – *placa de sistema.*

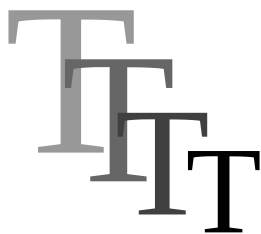
O mesmo que *motherboard*. (E-11)

Systems analyst – *analista de sistemas.*

O profissional que projeta as especificações, calcula a viabilidade e os custos, e implementa sistemas informatizados. (E-84)

Systemwide password – *senha para um sistema amplo.*

Código que libera a entrada a um sistema amplo computacional. (B-59)



T-1

Uma especificação de linha de tronco de telefone de alta velocidade para conexão com a Internet. Uma T-1 transmite dados a aproximadamente 1.544 Mbps (megabits por segundo), o que significa que pode enviar um megabyte de informação em menos de 10 segundos. **(W-26)**

T-3

Uma especificação de linha de tronco de telefone para conexão com a Internet mais potente que a T-1. Uma T-3 transporta dados a 44.736Mbps (megabits por segundo), sendo essa taxa aproximadamente 28 vezes mais rápida do que a taxa de transferência de uma T-1. **(W-26)**

T-connector – *conector T*.

Um tipo de conector utilizado para unir seção de cabo EtherNet delgado. **(W-74)**

Tab – *tabular*.

(1) Ordenar dados, dispô-los em forma de tabela.
(2) Utilizar caracteres, denominados “de tabulação”, para posicionar formas de impressão ou exposição, como no caso de carro ou bola de impressão ou informações no vídeo. **(V-167)**

Tab alignment – *alinhamento de tabulação*.

Uma função eletrônica para alinhamento de texto na tabulação; o alinhamento pode ser para a direita, para a esquerda, centralizado ou decimal. **(W-68)**

Tab key – *tecla tab*.

Tecla direcional de tabulação. **(G-290)**

Tabbed dialog box

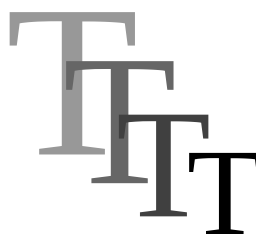
Um dos melhoramentos apresentados pelo software Word 6.0, que deixa as características do programa mais aparentes e acessíveis. **(R-269)**

Tabbing – *tabulação*.

Movimentação do cursor sobre uma linha até um ponto tabulado (como em uma máquina de escrever). **(V-167)**

Table – *tabela*.

Uma coleção de dados arranjados sistematica-



mente, freqüentemente armazenada em posições sucessivas na memória ou escritos em forma de linhas ou colunas, de modo a proporcionar um fácil acesso quando necessária a sua recuperação. **(V-256)**

Table creation – *criação de tabela*.

Criação de uma estrutura de dados que consiste, geralmente, de uma lista de elementos, cada um deles identificado por uma chave de valor específico, e contendo um conjunto de valores relacionados entre si. **(C-78)**

Table entry – *entrada de tabelas*.

Posição de acesso a uma tabela; pode ser um item de entrada numa tabela. **(T-106)**

Table function – *função de tabela*.

(1) Dois ou mais conjuntos de informações arranjados de tal forma que uma entrada em um conjunto selecione uma ou mais entradas nos outros.
(2) Um dicionário.
(3) Um dispositivo do hardware ou sub-rotina que decodifica múltiplas entradas em uma simples saída ou codifica uma simples entrada em múltiplas saídas.
(4) Uma tabulação dos valores de uma função para um conjunto de valores de uma variável. **(H-343)**

Table look-up – *consulta de tabelas*.

(1) Procedimento para obter, de uma tabela de valores de função, aquele que corresponde a um argumento.
(2) Utilização de valor conhecido de uma variável (argumento) para localizar numa tabela o valor correspondente de uma função.
(3) Processo que consiste em obter de uma tabela a informação adicional relacionada com determinado campo dessa tabela, ou um valor de função correspondente a um argumento, expresso ou implícito, contido na tabela de valores de função armazenada no computador. **(E-217)**

Table-driven – *teste de mesa*. **(I-437)**

Tablet – *placa de dados*.

Expressão abreviada de *data tablet*. Dispositivo de entrada gráfica que pode gerar sinais digitais ou, em alguns casos, sinais analógicos que representam o movimento de uma caneta adaptada para essa função. (V-168)

Tabulating equipment – *equipamento de tabulação*. (D-282)

Tabulation – *tabulação*.

Numa máquina de escrever, o movimento relativo que ocorre entre o carro transporte de papel e o tipo de impressão. Esse movimento é definido para saltar um determinado espaço ou um determinado número de linhas, ou ambos. (S-296)

Tabworks

Utilitário para Windows que apresenta todos os arquivos e aplicações organizados em páginas acessíveis por tabelas rotuladas. (L-87)

Tag – *marca, sentinela, etiqueta, rótulo, marcação*.

Uma unidade de informação cuja composição difere dos outros números de um conjunto, de forma a poder ser usada como uma marca ou rótulo. Um “bit marca” é uma instrução também chamada de sentinela. (V-237)

Tagfile – *arquivo-sentinela*.

Arquivo que contém uma unidade de informação cuja composição difere de outros números de um conjunto, de forma a poder ser usada como uma marca ou rótulo. (E-9)

Tagged Image File (TIF) – *Arquivo de Imagens Rotuladas*.

Arquivo que contém diversos *frames* (quadros) sequenciais dispostos a criar uma animação em determinado software. (V-552)

Tail – *extremo final (de uma lista)*.

Último elemento de uma lista ou, também, pode ser entendido como o que resta dessa lista quando o extremo inicial (cabeça) é retirado. (R-307)

Take down the connection – *desfazer a conexão*. Desfazer uma conexão (entre dois modems). (R-371)

Talking scheduler – *escalonador sonoro*.

A parte de um programa de controle que lê e interpreta as definições de trabalho, escalona os trabalhos para processamento e inicia e termina o

processamento das etapas de trabalho, possuindo um emissor de som para o usuário. (K-103)

TalkThru for OS/2

Utilitário também usado para Windows, que faz forte escolha num sistema multiusuário que necessita trocar dados coordenados entre PCs, microcomputadores e *mainframes*. (L-67)

Tallying – *contagem*. (D-569)

TANH (TANgent Hyperbolic) – “*tangente hiperbólica*”.

Função em C que fornece a tangente hiperbólica de um número fornecido. (Q-30)

Tank – *tanque*.

(1) Um dispositivo de armazenamento, normalmente de mercúrio.

(2) Um circuito consistindo de uma indutância e uma capacitância, usado com o propósito de sustar as oscilações elétricas. (V-98)

Tape – *fita*.

Uma fita de um material que pode ser perfurado ou impregnado com substância magnética ou opticamente sensível, usada para inserir, excluir ou armazenar dados num computador. Os dados são armazenados em série, em vários canais, transversalmente mediante a fita. (V-101)

Tape backup – *cópia reserva em fita*.

Uso de uma fita como meio de se efetuar cópias reservas rápidas da memória principal ou secundária. (E-142)

Tape backup unit – *unidade de backup em fita*.

Mecanismo que realiza cópias para que os arquivos armazenados estejam seguros de qualquer burração. (V-401)

Tape cartridge – *cartucho de fita*.

Expressão abreviada de *magnetic tape cartridge*. Esse termo pode ser usado para significar carregador de fita magnética ou mecanismo de transporte de fita magnética. (S-383)

Tape drive – *unidade de fita (arraste de fita)*.

O mesmo que *transport tape*. Dispositivo que lê e grava dados em uma fita magnética. (V-295)

Tape error – *erro de fita*. (F-101)

Tape label – *label de fita*.

Registros magnéticos particulares, gravados no início e no fim da fita, contendo informações da fita e os dados nela contidos. (F-120)

Tape layout – *layout (estrutura) da fita.* (G-245)

Tape libraries – *bibliotecas de fitas.*

Conjunto de bibliotecas armazenadas em fitas magnéticas. (V-520)

Tape oriented system – *sistema orientado para fitas.*

Sistema de computação que utiliza a fita magnética como armazenamento auxiliar e como suporte para a maior parte dos dados de entrada e de saída. (H-691)

Tape reader – *leitadora de fitas.*

Periférico que faz a leitura de fitas magnéticas. (V-697)

Tape recorder – *gravador de fitas.* (G-603)

Tape streamer

Fita de armazenamento externo contínuo, já que numa fita o cabeçote não pode pular os pontos da fita. (H-501)

Tape unit – *unidade de fita.*

Dispositivo que consiste de um transportador de fita, controles, um receptor de rolos e cabeças de leitura e gravação capazes de ler ou armazenar informações sob o controle de programas. (H-288)

Tape volume – *volume de fita.*

Um só rolo de fita magnética. (F-101)

Tape-to-tape – *fita para fita.* (T-615)

Tar

Um comando UNIX que copia um ou mais arquivos de/para um *archive*. (W-52)

Target – (TC 97) *alvo, controle.*

Em micrografia, o acréscimo de um controle técnico ou bibliográfico que é fotografado num filme, precedendo ou seguindo o(s) documento(s) filmado(s). (V-138)

Target language – *linguagem-alvo.* (D-87)

Targeted – *alvo, meta ou objetivo alcançado.*

Diz-se de qualquer documento ou gráfico contendo informação identificadora que atinja os fins para que foi programado. (A-41)

Task – *tarefa.*

(1) Um módulo de programa ou rotina de serviços capaz de operar, concomitantemente, com outras tarefas similares.

(2) Uma atividade de um programa tendo um início e fim bem definidos.

(3) Uma unidade de trabalho para a unidade central de processamento do ponto de vista do programa de controle; portanto, é a unidade básica de multiprogramação sob um sistema de controle. (V-114, 231)

Task management – *gerenciamento de tarefas.*

As funções do programa de controle que regulam o uso por tarefas da unidade central de processamento e outros recursos. (E-563)

Task manager – *administrador de tarefas*

Todos os componentes necessários ao perfeito seqüenciamento de uma tarefa para outras; implica ainda a questão de seleção de tarefas. (T-18)

Task realization – *realização de tarefas.*

Realização de uma aplicação ou subprograma independente. (V-12)

Task schedule – *lista de tarefas, planejamento de tarefas.*

Conjunto ordenado de serviços que estão dispostos conforme uma lógica para terem o controle da CPU. (V-564)

Task swapping – *troca de tarefas.*

Aplicação em que se troca um item por outro. (B-56)

Task switching – *chaveamento de tarefas.*

A alocação do processador para processar outra tarefa de mais alta prioridade do que a que está sendo executada no momento. (V-203)

Task switching clock – *relógio de chaveamento de tarefas.*

Relógio para a alocação de processador para processar outra tarefa de mais alta prioridade do que a que está sendo executada no momento. (E-440)

Task-dependent – *dependente de tarefas.* (D-202)

Taskbar – *barra de tarefas.*

Aplicação ou subprograma independente, com uma ou mais seqüências de instruções tratadas por um programa de controle como elemento de trabalho a ser realizado por um computador, feito a partir de uma representação de caractere para reconhecimento óptico por meio de linhas. (A-45)

Taxan display card – *cartão de exposição Taxan.*

Adequado para examinar máquinas, é baseado no

chipset ATI Mach 32, e vem completo com 2 MB de memória de vídeo salvos. (C-20)

Taxonomy – *taxonomia*.

Ciência que trata da classificação sistemática e natural de dados e informações. (H-262)

TCAM (TeleCommunications Access Method)

Método de acesso por filas, usado para transferir dados entre a memória principal e terminais locais ou remotos. (E-562)

TCO (Total Cost of Ownership) – *Custo Total de Propriedade*.

(Ver: Total Cost of Ownership). (W-7)

TCP (Transmission Control Protocol) – *Protocolo de Controle de Transmissão*. (B-23)

TCP/IP stack – *pilha TCP/IP*.

Consiste de um software TCP/IP, um software de soquetes (por exemplo, o Winsock.DLL para computadores Windows) e um software *driver* de hardware (*packet driver*). É necessária para o uso apropriado do protocolo TCP/IP. (W-93)

TCP/IP (Transmission Control Protocol/Interface Program) – *Protocolo de Controle de Transmissão/Programa de Interface*.

Protocolo, orientado para a conexão, que utiliza DARPA para sua investigação de operações de interconexão de redes. Estabelece comunicação em três vias, com seleção de número das seqüências baseadas em relógio, para sincronizar as entidades que conectam e minimizar a possibilidade de conexões erradas devido a mensagens retardadas. (R-406)

TDM (Time Division Multiplexing) – *Multiplexação de Divisão de Tempo*.

Tempo de divisão em um multiplexador dentro de um canal de comunicação. (B-227)

TDMA (Time Division Multiple Access) – *sistema de acesso multiplex de divisão de tempo*.

Grupo repetitivo de sinais partindo de uma fonte de todos os canais, incluindo qualquer sinal adicional necessário ao acesso do sistema. (L-2)

Team – *agrupar; equipe*.

Agrupar ao time, criar mais um, aumentar a lista dos produtos disponíveis. (J-698)

Teamwork – *trabalho de equipe*.

Trabalho realizado por uma equipe, geralmente de um escritório, ou interligada por uma rede interna. (B-61)

Technical – *técnico*.

Relativo à especialidade numa arte ou ciência. (V-643)

Technical analyst – *analista técnico*.

Verifica a parte física de um equipamento. (B-49)

Technical help – *assistência técnica*. (O-7)

Technical information – *informação técnica*. (U-798)

Technical support – *suporte técnico*.

Assistência técnica, em nível de hardware e software. (E-40)

Technical support department – *departamento de suporte técnico*. (L-149)

Technique – *técnica*.

Conjunto de procedimentos detalhados, indispensáveis para executar uma arte ou aplicar uma ciência. (V-270)

Technology – *tecnologia*.

(1) Estudo e aplicação de técnicas e procedimentos relacionados a um determinado ramo de atividade. (V-587)

(2) Ciência que quantifica o desenvolvimento nos estudos de outras ciências, tais como a química, física etc. (V-563)

Teeny screen – *pequenina tela*. (V-43)

Tektronix

Empresa que trabalha no ramo de informática e fornece equipamentos e suprimentos para computadores. (A-41)

Telecommunication – *telecomunicação*.

Relativo à transmissão de sinais à longa distância, como por exemplo, o telégrafo e a televisão. (V-407)

Telecommunication channel – *canal de telecomunicação*.

Canal de comunicação utilizado para a comunicação com elementos remotos da rede. (R-365)

Telecommunications – *telecomunicações*.

(1) Basicamente, pode ser definida como comunicação à distância, utilizando-se quaisquer dos meios disponíveis, telefone, radiodifusão, satélites etc.

(2) Qualquer transmissão, emissão ou recepção de caracteres, imagens, sons, ou informações de qualquer natureza por meio de fiação, de rádio, de

forma visual, ou por qualquer sistema eletromagnético. (V-19)

Teleconference – *teleconferência, conferência eletrônica.*

Reunião mediante um sistema de comunicação, na qual participantes em locais diferentes e distantes podem trocar mensagens e promover discussões em tempo real. (W-166)

Telemetry – *telemetria.*

Por adequação, é o controle da ação subsequente da unidade remota. (J-542)

Telenet

Uma rede remota comercial com milhares de números de discagem local. A Telenet oferece acesso a vários serviços *on-line* como, por exemplo, o *Dialog Information Services* e o *Compuserve*. (A-186)

Telephone cable – *cabo telefônico.* (D-807)

Telephone channel – *canal telefônico.*

Canal de comunicação ligando um transmissor e um receptor, adequado ao transporte de tráfego de voz. (T-802)

Telephone database – *agenda telefônica.* (V-34)

Telephone network – *rede telefônica.*

Tipo de rede que utiliza modems para acessar linhas telefônicas e, por meio deles, conecta outros computadores ou terminais. (R-375)

Telephone system – *sistema telefônico, sistema de telefonia.*

(1) Meio de transmissão e comutação envolvidos em determinada ligação telefônica. (E-119)

(2) Sistema que utiliza linhas telefônicas para a troca de informação, não necessariamente em voz. (R-374)

Teleprinter – *teleimpressora.*

Equipamento utilizado para impressão num sistema telegráfico. (V-100)

Teleprocessing – *teleprocessamento.*

Sistema integrado de elaboração das informações, no qual o computador está enlaçado a postos periféricos de trabalho chamados terminais e, eventualmente, a computadores satélites, por meio de rede de transmissão de dados. (E-416)

Teletype – *teletipo.*

Uma série de equipamentos teleimpressores utilizados nos sistemas de comunicações. (V-99)

Teletypewriter – *teletipo, teleimpressora.*

Termo genérico aplicado a um transmissor que gera sinais elétricos em resposta a uma entrada e converte os sinais elétricos recebidos. (T-262)

Telex – *telex.*

Serviço automático de teleimpressora fornecido pela Western Union, de âmbito mundial. Permite aos usuários corresponder-se direta e temporariamente entre si por meio de aparelhos aritméticos e de circuitos da rede pública telegráfica. (T-18)

Telnet (Teletype Network) – *rede de teletipos.*

Protocolo desenvolvido pela ARPANET para permitir que os usuários de um computador conectem os recursos em tempo compartilhado de outro computador. Conecta pessoas em um curto espaço de tempo com programas e arquivos de todo o mundo. Existe também a possibilidade de conexão com a Internet. (C-61)

Template – *gabarito, modelo.*

(1) Régua ou gabarito de símbolos muito usado no preparo de fluxogramas e organogramas. (V-237)

(2) Nos programas aplicativos, um documento ou planilha que contém o texto ou as fórmulas necessárias a algumas aplicações genéricas, e que fica permanentemente disponível ao usuário para que seja adaptado às necessidades de cada situação. (E-150)

Template graphics system

Utilizado em realidade virtual, é um conjunto de gráficos interativos criados a partir da linguagem C++. (L-61)

Temporary – *temporário.*

Situação de um dado ou conjunto de dados que são criados e apagados num mesmo serviço. (V-117)

Temporary data storage – *armazenamento de dados temporário.*

Uma parte do armazenamento interno reservado aos dados que estão sendo operados. (T-799)

Temporary file – *arquivo temporário.*

Arquivo temporário criado por um *batch file* para uso do sistema operacional. Depois do uso, esse arquivo é apagado. (R-239)

Temporary information – *informações temporárias.* (D-100)

Temporary swap file – *arquivo temporário de troca.*

Cria memória RAM virtual no HD (disco rígido),

a fim de obter um maior número de *bytes* para execução de programas. (B-86)

Ten's complement – *complemento de 10*.

Um número de sistema de numeração decimal que corresponde ao complemento verdadeiro de outro número, sendo calculado subtraindo-se cada um de seus dígitos de um número igual à base menos um, e somando-se 1 ao resultado, ou subtraindo-se cada número da próxima potência da base. Por exemplo, o complemento de 25 é 75, que pode ser derivado subtraindo-se cada dígito de 9, que é a base menos uma unidade ($9-2=7$, $9-5=4$), e depois somando-se ($74+1=75$) ao resultado, ou subtraindo-se 25 da própria potência de 10 que é 100 ($100-25=75$). (T-735)

Tendency – *tendência*. (V-37)

Terabyte

Unidade de medida de bytes, que equivale a aproximadamente um trilhão de bytes (na realidade, 1.099.511.627.776 bytes). (T-259)

Term – (ISO) *termo*.

A menor parte de uma expressão à qual pode ser atribuído um valor. (V-102)

Terminal – *terminal*.

(1) Equipamento que introduz dados no computador para seu processamento, recebendo depois as informações elaboradas (processadas). Os terminais podem estar localizados no mesmo recinto do computador ou não, e conectados ao mesmo mediante linhas telefônicas ou outras conexões para telecomunicações.

(2) Dispositivo ou equipamento, conectado a uma rede de comunicação, que se caracteriza pela transmissão e/ou recepção serial de informações digitais, obrigatoriamente por meio de um outro dispositivo chamado modem (modulador/demodulador). (V-105)

Terminal driver – *driver do terminal*.

Programa gerenciador do terminal. (T-592)

Terminal emulation – *emulação de terminal*.

Técnica que permite a um microcomputador imitar um terminal, usando softwares que obedecem a padrões específicos de softwares de emulação de terminal, como o ANSI. (U-70)

Terminal emulator – *emulador de terminal*. (D-817)

Terminal input buffer – *terminal de entrada de "buffer"*.

Local onde os dados que serão armazenados no *buffer* serão introduzidos. (V-343)

Terminal screen – *tela do terminal*.

É o *display* de um terminal de computador. (O-140)

Terminal server – *servidor de terminal*.

CPU que controla e organiza a distribuição dos serviços em uma rede. (V-512)

Terminal symbol – *símbolo de terminal*. (D-205)

Terminate – *terminar*.

Em programação COBOL, uma declaração da divisão de procedimentos (*procedure division*). (V-240).

Terminate-and-stay-resident (TSR) program – *programa residente*.

No sistema operacional MS-DOS, um programa que permanece carregado na memória, mesmo quando não está sendo executado, de modo que possa ser chamado rapidamente para realizar uma tarefa específica, sem retirar da tela o programa principal. (V-594)

Termination – *término*.

Final de execução de um processamento. Um processo que chega a uma conclusão total e correta, normalmente emitindo uma chamada adequada do supervisor ao sistema operacional. (V-242)

Terminology – *terminologia*.

Os termos usados em um determinado tipo de programação ou de uso de aplicativos. (V-330)

Ternary – *ternário*.

Pertinente ao sistema de notação que utiliza base 3. (V-245)

Ternary operator – *operador ternário*. (I-432)

Test – (ISO) *teste*.

(1) Técnica de exame seguindo determinado critério e que tem por objetivo determinar se um sistema, dispositivo, função ou programa estão de acordo e cumprem os requisitos para os quais foram criados. (V-133)

(2) Função que devolve um valor verdadeiro, se a expressão for válida, e valor falso, caso contrário. (D-682)

Test and set – *testar e ajustar.*

Instrução única e indivisível que pode comprovar o valor do conteúdo de um registro e alterá-lo. Essa instrução ou programa estão de acordo e cumprem os requisitos para os quais foram criados. **(T-179)**

Test data set – *conjunto de dados de teste.*

Conjunto de valores usados para testar o funcionamento de um programa, escolhidos com a verificação de saída. **(F-102)**

Test suite – *testes em série, bateria de testes.* **(I-447)**

Tester – *testador.*

Pessoa ou programa especial que realiza testes de equipamentos ou programas. **(R-410)**

Testing – *teste, verificação, prova.*

O processamento de um sistema ou de um programa usando um conjunto de dados predefinidos e, sendo assim, sabendo-se antecipadamente o resultado esperado, com a finalidade de testar a confiabilidade do sistema ou do programa. **(V-113)**

Testing the compiler – *testando o compilador.* **(I-448)**

Text – *texto.*

(1) Em ASCII e comunicações, é uma sequência de caracteres tratada como uma entidade, se precedida e terminada por um caractere de controle de comunicação STX e EXT, respectivamente.

(2) Uma seção de controle de um módulo-objeto ou módulo de carga.

(3) Os dados de uma mensagem de telecomunicação.

(4) O código de máquina produzido pelo tradutor, sem referência a rotinas externas ou resolução dos endereços absolutos. **(V-251, 111)**

Text data model – *modelo de dados em forma de texto.*

Tipo de dados que pode ser lido, sem a necessidade de conversões de formatos, sendo lido como caracteres. **(R-400)**

Text document – *documento-texto.* **(D-779)**

Text editing facilities – *recursos de edição de texto.*

Sistema de processamento de texto que permite ao usuário adicionar, remover, mover, inserir e corrigir partes do texto. **(J-4)**

Text editor – *editor de texto.*

Aplicativo desenvolvido com a finalidade de editar documentos e posterior impressão. É um programa usado para criar arquivos de texto ou fazer modificações em arquivos de texto já existentes. Os editores costumam oferecer recursos parecidos com os dos processadores de textos, embora em menor número. Alguns editores permitem que o usuário movimente o cursor pelo documento com as setas de direção e outras teclas semelhantes. **(V-34)**

Text field – *campo de texto.*

A espécie de dados que pode ser armazenada em um campo. **(H-371)**

Text file – *arquivo de texto.*

Tipo de arquivo que pode ser armazenado em dispositivos, contendo informações anteriormente digitadas em um editor de texto. **(V-318)**

Text input – *entrada de texto.*

Dados de entrada. **(T-334)**

Text library – *biblioteca de textos.*

Conjunto de textos que podem ser utilizados como padrão, ou, simplesmente, como diretriz de edição de textos. **(V-334)**

Text mode – *modo de texto.*

Um microcomputador pode exibir suas telas em dois modos: texto ou gráfico. No modo de texto, não é possível exibir desenhos nem gráfico na tela. Como o próprio nome diz, só é possível visualizar textos (letras). **(T-299)**

Text processing – *processamento de texto.*

É um recurso que o VMS oferece, que auxilia o operador ou usuário a fazer relatórios com uma melhor apresentação. **(S-68)**

Text segment – *segmento de texto.*

Segmento de uma imagem, ou processo UNIX, que contém o código executável. O segmento de texto geralmente é reentrante. **(K-183)**

Text stream – *fluxo de texto.* **(I-450)**

Text tool – *ferramenta de texto.*

Conjunto de rotinas predefinidas e pré-compiladas que o usuário pode dispor dentro de um editor de texto. **(J-398)**

Texture – *textura.*

Na computação gráfica, o sombreado ou outros atributos acrescentados “à superfície” de uma

imagem gráfica para criar a ilusão da substância. (C-154)

TFT (Thin Film Transistor) – *Transistor de Filme Delgado*.

(Ver: Thin Film Transistor). (W-8)

TFTP (Trivial File Transfer Protocol) – *Protocolo Simples de Transferência de Arquivos*.

(Ver: Trivial File Transfer Protocol). (W-73)

THAN – *do que*.

Palavra reservada da linguagem COBOL. (G-384)

THEN – *então*.

Parte da declaração IF utilizada para especificar a ação a ser executada se a comparação dos operandos na declaração IF for verdadeira. (R-277)

THEN statement – *declaração THEN*.

Instrução da linguagem Pascal. (D-5)

Thermal dye transfer color printer – *impressora colorida com transferência de tinta térmica*.

Impressora que utiliza o derretimento de tinta sólida para produzir resultados impressos. (E-66)

Thermal printer – *impressora térmica*.

Impressora de fusão térmica de componentes químicos. (V-665)

Thermal transfer color printer – *impressora colorida com transferência térmica de cera*.

Tipo de impressora sem impacto que usa o calor para derreter uma cera colorida no papel, produzindo dessa forma as imagens impressas. (U-129)

Thermal transfer process – *processo de transferência térmica*.

Processo que usa o calor para gerar imagens sobre um tipo de papel especial. O processo de transferência térmica aquece os pinos da impressora com a finalidade de marcar o papel. (C-51)

Thermal wax transfer color printer – *impressora colorida com transferência térmica de cera*.

O mesmo que *thermal transfer color printer*. (Ver: Thermal transfer color printer). (E-66)

Thermal wax transfer printer – *impressora com transferência térmica de cera*.

Impressora que utiliza a técnica de impressão por meio de cera quente. (V-410)

Thermionic device – *dispositivo termiônico*.

Termo genérico usado para referenciar materiais

que se ionizam (perdem elétrons) com o calor. (V-703)

Thermometer – *termômetro*.

Instrumento para medir temperatura usado em centrais telefônicas, instalações de computador e em outros locais onde seja necessário assegurar uma temperatura de operação adequada. (V-96)

Thesaurus – *tesouro, léxico, enciclopédia*.

Um conjunto de palavras (ou informações) organizadas, não em ordem alfabética, mas em função do conceito que representam. (V-176).

Thick – *espesso*.

Termo que descreve um método utilizado na fabricação de circuitos integrados. (T-671)

Thick cable – *cabo compacto (espesso)*.

Conjunto de fios condutores envolvidos em uma proteção e dispostos de forma a permitir a fácil identificação de cada fio. (H-429)

Thick line – *linha grossa*.

Tipo de *design* de um caractere em editores de texto. (V-378)

Thimble – *dedal*.

Um elemento de impressão parecido com uma margarida, que contém um conjunto de caracteres completo, ficando cada caractere numa barra separada. (H-361)

Thin coaxial – *cabo coaxial delgado*. (B-02)

Thin-film – *filme delgado*.

Termo que descreve um método usado na fabricação de circuitos integrados. A tecnologia de filme delgado opera segundo os princípios básicos da tecnologia de filme espesso. Em vez de usar tintas ou pastas, ela utiliza metais e óxidos metálicos que são evaporados e depois depositados no substrato cerâmico, produzindo o padrão necessário para que se formem os componentes passivos dos circuitos integrados. (T-511)

Thin Film Transistor (TFT) – *Transistor de Filme Delgado*.

Um sinônimo para vídeo de matriz ativa. É um vídeo LCD colorido em que cada *pixel* da tela é controlado por seu próprio transistor. Proporciona melhor resolução, contraste e taxa de renovação vertical que os vídeos de matriz passiva. Inicial-

mente utilizados em *laptops*, passaram a ser utilizados também em computadores de mesa. (W-8)

Thinkpad

Modelo de computador portátil. (T-380)

Third generation – terceira geração.

São as máquinas que foram construídas (a partir de 1966) utilizando circuitos integrados. (V-703)

Third party vendor – fornecedor independente.

Termo genérico que designa as empresas responsáveis pela fabricação e comercialização de acessórios ou periféricos de um fabricante de nome. (U-206)

Thousandths of an inch – milésimos de polegada. (J-700)

Thrashing – hiperpaginação; sobreposição.

(1) Excesso de paginação ocorrido durante um processamento, reduzindo consideravelmente o rendimento de um sistema. (E-518)

(2) Um fenômeno de sistemas de memória virtual que ocorre quando o programa, pelo modo com que endereça seus dados e instruções, faz com que as próximas localizações de memória endereçadas sejam sobrepostas por instruções em curso ou recentes.

(3) Um pequeno processo de granularidade.

Thread – fio, linha, encadeamento.

(1) Na programação, um processo que faz parte de um processo ou de um programa maior. Numa estrutura de dados em forma de árvore, um ponteiro que identifica o processo imediatamente superior (pai). (E-126)

(2) Em terminologia de Internet, um artigo postado a um grupo de discussão UseNet que faz parte de uma cadeia de artigos sobre determinado assunto.

Thread ID – identificação de linha.

É um número que identifica uma linha particular em um processo. (N-29-B)

Thread newsreader – leitor de notícias com encadeamento.

Um leitor de notícias da UseNet que permite ao usuário escolher artigos em uma cadeia de discussão (*thread*). Possibilita o agrupamento de artigos por assunto e, em seguida, mostra a posição de determinado assunto na cadeia de discussão. (W-150)

Three dimensional model – modelo tridimensional.

Simulação no computador de um objeto físico que tenha o comprimento, a largura e a profundidade como atributos reais. Constitui um modelo com eixos x, y e z que podem ser girados e observados sob diferentes ângulos. (U-165).

Three Sapphire 2SX

Chip utilizado em imagens tridimensionais capaz de funcionar como acelerador entre Windows 3.1 e Windows NT 3.5. (L-78)

Three-dimensional – tridimensional ou 3D.

Objeto, desenho ou figura que tem três dimensões e, portanto, dá a impressão de ser algo sólido. (E-7)

Three-level index – índice de três níveis. (H-786)

Threshold – limite.

Estado de um sistema operacional que contém o padrão máximo de endereçamento de memória. (V-373)

Threshold voltage – voltagem-limite.

Capacidade máxima de cargas elétricas que um dispositivo pode suportar. (R-296)

Through – através, por meio de, por intermédio de, mediante.

(1) Palavra reservada em linguagem COBOL. (D-544)

(2) Palavra freqüentemente encontrada em textos técnicos de informática.

Through the window – através da janela.

Nível de imersão num ambiente de realidade virtual, no qual um monitor de vídeo padrão, ou um projetor, simula uma janela dentro de um mundo virtual, que parece estar do outro lado da tela. Essa é a experiência que se tem com um jogo simulador de voo. De fato, o termo originou-se com os primeiros simuladores de voo militares. (O-44)

Throughout – por todo, em todo.

Palavra freqüentemente encontrada em textos técnicos de informática. (V-31)

Throughput – inserção direta; produtividade, rendimento específico.

(1) Tipo de conexão de periféricos, em que é aplicada a técnica *plug-and-play*. (V-402)

(2) Uma medida de velocidade de transferência de

dados mediante um sistema de comunicações complexo, ou a velocidade de processamento de dados em um sistema de computador. (E-63)

(3) Medida do desempenho geral do computador; ou seja, medida da produtividade traduzida na eficácia do sistema.

(4) Volume total de trabalho correto que um computador pode realizar num determinado intervalo de tempo.

Throw-away compiling – *compilação de faixa distante.* (I-446)

Throw out – *rejeitar, proferir.* (V-25)

Thumbnail – *rafe.*

(1) Uma cópia reduzida de uma imagem gráfica, que pode ser aberta ou transmitida em rede sem prejudicar o desempenho do sistema. Um clique sobre uma rafe de uma página da Web (Internet) proporciona a exibição da imagem em tamanho normal.

(2) Em editoração eletrônica, os *layouts* de página preliminares criados pelo projetista por meio de croquis. (W-67)

Thumbnail image – *imagem reduzida; rafe.*

(1) Na editoração eletrônica, os *layouts* de páginas preliminares que o projetista cria usando croquis para representar suas idéias. (H-628)

(2) Cópia reduzida de uma imagem.

(Ver: Thumbnail).

TIA (Thanks In Advance) – *“Agradeço desde já”.*

Em conferências *on-line* da Internet, uma estenodatilografia para *“Thanks in advance”* (“Agradeço desde já”). (W-48)

TIA (The Internet Adaptor) – *O Adaptador Internet.*

Software que faz a assinatura de discagem (*dial-up*) normal parecer uma assinatura do SLIP (*Serial Line Internet Protocol*) ou do PPP (*Point to Point Protocol*). Foi sucedido pelo SLiRP, um programa que executa funções semelhantes. (W-48)

Tick – *pulso; tique.*

O sinal regular e rápido emitido por um circuito de sincronização; também é a interrupção gerada por este sinal. (T-606)

Tie – *ligação; ligar.* (R-176)

Tied – *ligado.* (T-713)

TIFF (Tagged Image Format File)

Um formato gráfico de mapa de bits para imagens digitalizadas, com resoluções de até 300 dpi. O TIFF simula os sombreados da escala de tons. (S-342)

Tightly – *severamente, concisamente, firmemente.* (V-44)

Tightness – *compressão.* (V-44)

Tilling – *telhado; ação de telhar; ladrilhar; estar lado a lado.* (I-285)

Time – *tempo.*

Medida utilizada para designar o tempo de uma operação. (V-336)

Time code – *código de tempo.*

O tempo gasto para o teste de um programa em máquina, de modo a tê-lo como correto, ou seja, certo em termos de codificação. (E-49)

Time consuming process – *processo que consome tempo.* (H-784)

Time consuming task – *tarefa que consome tempo.* (L-129)

Time division multiplexer – *multiplexador por divisão de tempo.*

Um dispositivo que possibilita a transmissão de muitos canais simultaneamente. (E-557)

Time elapsed – *tempo de start/stop da máquina, tempo decorrido.* (A-10)

Time interval – *intervalo de tempo.*

Em se tratando de processos de digitais, qualquer intervalo de tempo elétrico que pode ser definido como uma unidade. (T-185)

Time line – *linha de tempo.* (D-110)

Time manipulation – *manipulação de tempo.* (J-513)

Time of break-in – *momento de quebra de execução.* (I-431)

Time of CPU – *tempo de CPU.*

O tempo necessário para que a unidade central de processamento execute uma série de instruções. (H-486)

Time scheduled transmission – *transmissão planejada por tempo.* (D-776)

Time series – *séries de tempo.* (U-331)

Time shared system – *sistema de tempo compartilhado*.

Sistema específico em que o tempo disponível da unidade central de processamento é compartilhado entre vários trabalhos, de acordo com uma forma ou plano de distribuição. (E-188)

Time sharing – *tempo compartilhado*.

(1) Pertencente ou relativo ao uso concorrente do tempo de um dispositivo.

(2) Participação por vários usuários do tempo disponível de computador, por meio de terminais.

(3) Método de utilização de computador que permite a determinado número de usuários executar seus programas de forma concorrente e atuar reciprocamente com os programas durante a execução. (V-105)

Time sharing system – *sistema de tempo compartilhado*.

Sistema cujo tempo do computador é compartilhado entre várias tarefas, cada uma com propriedades diferentes. (F-183)

Time slice – *intervalo de tempo*.

Breve período de tempo durante o qual uma determinada tarefa recebe o controle do microprocessador em um ambiente de multitarefa baseado na técnica da divisão do tempo em “fatias”. (U-154)

Time slot

Canal de um multiplexador utilizado por divisão de tempo. (R-373)

Time space – *espaço de tempo*. (D-110)

Time zone – *fuso horário*. (D-876)

Time-Base Corrector (TBC)

Quando a emissão de um videocassete não é perfeita, esse dispositivo corrige eventuais distorções e falhas nas imagens, quando essas são recuperáveis. (B-216)

Time-delay – *atraso de tempo*. (V-741)

Time-out – *tempo de espera; tempo esgotado*.

(1) Um intervalo de tempo despendido na realização de uma certa operação, por exemplo, resposta a uma interrogação ou endereçamento, antes que o sistema operacional reinicie o processamento interrompido. (S-345)

(2) O tempo que se expira. (P-121)

Time-saver – *economizador de tempo*. (H-785)

Time-saving – *economia de tempo*.

Economia de tempo gasto. (J-376)

Time-sequence – *seqüência de tempo*.

Espaço de tempo em que se realizam ações ordenadas e contínuas. (U-418)

Time-shared – *tempo compartilhado*. (D-12)

Time-sharing computer – *computador de tempo compartilhado*. (D-12)

Time-sharing option – *opção de tempo compartilhado*. (H-799)

Time-sharing system – *sistema de tempo compartilhado*.

Sistema que compartilha a utilização dos recursos oferecidos. (R-378)

Time-slice – *intervalo de tempo*.

Um breve período de tempo durante o qual uma determinada tarefa recebe o controle do microprocessador em um ambiente de multitarefa baseado na técnica da divisão do tempo em “fatias”. (T-148)

Timeout – *tempo de espera, tempo esgotado*.

(Ver: Time-out). (T-274)

Timer – *controlador de tempo, cronômetro*. (D-765)

Dispositivo de medição de tempo usado nos computadores para medir o tempo de cada tarefa em intervalos de milissegundo. (V-87)

Timer interrupt – *interrupção do timer*.

(1) Uma interrupção temporária, provocada pelo timer, na operação normal de uma rotina por um comando especial. A operação é reiniciada no mesmo ponto (endereço) onde foi interrompida. Ocorre quando atividades ou programas que estão sendo executados em um dispositivo merecem ou recebem atenção imediata do software, com implementação de uma das PSWs (*Program Status Word*).

(2) Uma parada na seqüência normal de execução de uma instrução, provocando uma transferência automática para a presente localização no armazenamento onde é tomada a ação apropriada. (J-178)

Timer tick

É uma interrupção no hardware que permite ao sistema operacional recuperar o controle em intervalos predeterminados. (N-121)

TIMES – vezes, multiplicado por.

Palavra reservada em linguagem COBOL. (D-544)

Timestamp

Tipo de dado com referência de data e hora. (D-873)

Timing cycle – ciclo de tempo.

Intervalo de tempo no qual é executada uma série de fatos ou eventos. (R-270)

Timing null – sincronização nula. (D-843)

Timing out – intervalo de tempo.

Tempo de ausência de trabalho. (R-328)

Timing program – programa sincronizado.

Programa que mantém um ritmo de execução igual à velocidade de transferência da fita. (H-706)

Tiny – minúsculo.

Caractere minúsculo. (T-347)

Tip – ponta.

A ponteira de um conector usado em painéis de chaveamento manual. Por extensão, é o pólo de uma bateria de conexões. (V-33)

Title – (ISO) – título.

Em comunicação de dados e tratando-se de interconexão de sistemas abertos, o título é um identificador permanente de uma entidade. (V-120).

Title bar – barra de título.

Faixa retangular apresentada geralmente na parte superior da janela de programa, na qual aparecem os títulos dos menus disponíveis. (J-402)

TM (Tape Mark) – marca de fita.

O caractere especial gravado na fita, que significa o fim físico de um arquivamento. (H-339)

TMP (Terminal Monitor Program) – Programa Monitor de Terminal. (F-162)

TMPFILE (TeMPorary FILE) – “arquivo temporário”.

Comando em C que abre um arquivo do tipo binário, em caráter temporário. (Q-34)

TMPNAM (TeMPorary NAME) – “nome temporário”.

Comando em C que cria um nome de arquivo único. (Q-34)

TN3270

Protocolo virtual de terminal que permite acesso a aplicações IBM 3270. (L-49)

TO – a, à, para.

Palavra reservada em linguagem de programação COBOL. (T-107)

To Do List – lista de tarefas.

Programa que ajuda a controlar as tarefas a serem realizadas. (R-174)

TOASCII (TO ASCII) – “para ASCII”.

Comando em C que transforma caracteres para o formato ASCII. (Q-74)

TOC (Table Of Contents) – tabela de conteúdo. (R-323)

Toggle – pino, articulação; alternar.

(1) Um *flip-flop*.

(2) Relativo a uma chave de duas condições (ON-OFF), manualmente operável.

(3) Relativo a um *flip-flop* ou ação biestável.

(4) Dispositivo que realiza operações booleanas. (V-124)

Toggle button – botão de articulação, botão de dois estados.

(Ver: Toggle). (R-149)

Toggle command – comando de alternância.

Comando para passar para outro modo operacional de um programa. (D-794)

Token – ficha, bastão, símbolo.

Base da arquitetura de rede *token-ring*. (U-271)

Token pasting – página-marca. (I-454)

Token ring

Arquitetura de rede em anel, configurada partindo da base de cada estação (nó) em um anel de espera da chegada de uma seqüência curta de bits (símbolos) do nó adjacente superior, indicando que ele está autorizado a enviar informações partindo do nó inferior. A rede está configurada de forma a assegurar a presença de um só símbolo de cada vez no anel. Quando um nó emissor intercepta o símbolo, envia primeiro sua mensagem ao nó inferior, seguido do símbolo, que é logo passado a cada nó sucessivo até ser novamente interceptado por um nó com mensagem que aguarda autorização de transmissão. (R-154)

Token ring network – rede token ring.

Rede local de passagem de fichas, com arquitetura de anel, desenvolvida pela IBM, que opera à velocidade de 4 megabits por segundo. (U-165)

Token-passing – *passagem de fichas*.

Nas redes locais, um esquema de acesso ao canal no qual uma configuração especial de bits, denominada *token* ou ficha, circula pelas estações de trabalho. Um nó só terá acesso à rede se conseguir capturar uma ficha livre. O nó que obtiver a ficha terá o controle da rede até que a mensagem seja recebida e confirmada. (A-171)

Token-ring topology – *topologia token-ring*.

Arquitetura de rede que se utiliza do conceito de topologia em anel, no qual o direito de acesso à rede é determinístico, ou seja, o tempo que a estação vai se utilizar do caminho da rede é determinado por tempo. O anel é constituído por cabos duplos, o que permite uma segurança muito grande quanto a rompimento ou corte no cabo. (U-673)

Tolerance – *tolerância*.

(1) Intervalo aceitável no desvio de um valor nominal de um atributo. (E-140)

(2) Valor ou grandeza da variação permissível em torno de um padrão preestabelecido. Normalmente, a tolerância é expressa em percentual. (V-295)

Toll – *taxa, preço de utilização*.

(1) Em sistemas abertos ao público, é uma cobrança pelo uso do sistema, baseada em tempo e distância.

(2) No sistema de computação, preço adicional em função do tempo de utilização e distância, cobrado como suplemento, além dos limites de comunicação normais. (V-90)

Toll-free – *livre de tarifas*.

Isento de pagamento de tarifas. (T-701)

Toll-free technical support – *suporte técnico gratuito*.

Suporte técnico livre de tarifas. (T-701)

TOLOWER (TO LOWER) – *“para minúsculo”*.

Comando em C que transforma caracteres de qualquer tipo para letras minúsculas. (Q-71)

Tone back

Sinal emitido, numa determinada frequência do modem, como a resposta para o modem que transmitiu dados. (R-381)

Toner

Material eletrostático usado na formação de imagens num processo de cópia. (V-144)

Toner cartridge – *cartucho do toner*.

Nas impressoras a laser, um cartucho que contém

a tinta carregada eletricamente que a impressora deposita no papel. (E-152)

Toner-saving draft mode – *modo rascunho economizador de toner*.

Modo rascunho economizador de tinta. Modo rascunho de menor qualidade de impressão, com a finalidade de gastar menos tinta. (J-580)

Tool – *ferramenta*.

Ferramenta disponível em programação ou em um aplicativo. (D-392)

Tool tip – *ponta de ferramentas*.

Objeto do Windows. (K-162)

Toolbar – *barra de ferramentas*.

O mesmo que barra de recursos. Em aplicações recentes para o Microsoft Windows e o Macintosh, uma barra que atravessa de um lado a outro a borda superior das janelas contendo uma série de botões identificados por ícones. Esses ícones representam os comandos acessados com mais frequência. O Microsoft Excel foi a primeira aplicação a oferecer uma barra de ferramentas, hoje imitada por um grande número de programas. (V-187)

Toolbox – *caixa de ferramentas*.

(Ver: Toolbar). (V-315)

Toolbox code – *código de caixa de ferramentas*.

Um conjunto de rotinas predefinidas (e, em geral, pré-compiladas) que o programador pode usar ao escrever programas para uma determinada máquina, ambiente ou aplicação. (C-07)

Toolbox routine – *rotina de caixa de ferramentas*.

Um conjunto ordenado de instruções usadas juntamente com o *toolbox code* para a elaboração de programas para uma determinada máquina. (C-75)

Toolkit – *kit de ferramentas*.

Várias opções que auxiliam o usuário a realizar determinada tarefa. (T-261)

Toothed wheels – *engrenagens*. (J-713)

Top – *topo*.

Local mais alto; início de uma leitura de dados. (V-338)

Top of form

Alinhamento de página onde a impressão pode começar. (M-67)

Topology – *topologia*.

A forma ou configuração de uma rede local. Em

uma topologia centralizada (por exemplo, em estrela), um computador central controla o acesso à rede. Em uma topologia descentralizada (por exemplo, em anel ou de barramento), cada estação de trabalho pode acessar a rede de forma independente e estabelecer suas próprias conexões com outras estações de trabalho. (W-101)

Top portion – *parte superior*. (D-855)

Top-down – *mais geral para mais específico; descendente*.

Significa do mais alto para o mais baixo; do mais genérico para o mais específico. (V-600)

Top-down analysis – *análise “top down”*.

Análise feita a partir de um padrão global para uma parte mais específica do sistema. (D-646)

Top-down design – *projeto descendente*.

Projeto que segue uma técnica tipo estruturada, estritamente hierárquica, partindo do geral para o particular ou do conjunto para o detalhe, geralmente usando módulos e organizando uma documentação inteirada ao próprio projeto, de forma a facilitar o entendimento e qualquer posterior modificação. Contrário a “projeto ascendente”. (V-93)

Top-down development – *desenvolvimento do mais geral para o mais específico*.

Versão de desenvolvimento de programa na qual se prossegue definindo os elementos necessários, considerando como tal aqueles terminando no final da codificação do programa na linguagem escolhida. A cada etapa do desenvolvimento, do mais geral ao mais específico, define-se cada um dos elementos não definidos na fase prévia. (J-414)

Top-down programming – *programação descendente*.

Projeto e codificação de programas de computador usando uma estrutura hierárquica na qual as funções relacionadas são realizadas a cada nível de estrutura. (V-107)

Top-line – *início do arquivo*.

Usa-se também a abreviatura TOF. Também um símbolo usado pelo programa para assinalar o início de um arquivo – o primeiro caractere do arquivo, ou num banco de dados indexado. (T-398)

Top-notch

Cartão que possui uma chanfradura, geralmente de forma semicircular, feita numa borda específica

deste para identificar a existência de determinada condição e o último elemento introduzido. (A-24)

Top-of-form

Identifica onde a primeira linha de impressão aparecerá numa página impressa. (R-113)

Top-quality – *de altíssima qualidade*. (H-760)

Top-speed performance – *desempenho de alta velocidade*. (H-750)

Total – *total*.

(1) A soma de certas quantidades pertinentes a grupos de registros unitários, usada para verificar a segurança das operações num grupo particular de registro.

(2) A soma dos números num campo específico de um registro ou de um total de registros (vários registros), usada como propósito de teste. Não se presta nenhuma atenção à significância do total. (T-158)

Total Cost of Ownership (TCO) – *Custo Total de Propriedade*.

Esta frase foi cunhada pelos criadores do Computador de Rede (NC) para descrever os benefícios de se usar um sistema que tem mais do computador de grande porte (*mainframe*) e menos do serviço ao cliente (*client/server*). Sua lógica declara que NCs têm um TCO inferior ao de uma rede construída em PCs, embora possam custar o mesmo frente a PCs baratos. (W-7)

Total memory – *memória total*. (D-764)

Touch – *tocar; toque*.

Reajusta a hora e data dos arquivos. (U-725)

Touch-screen – *tela sensível ao toque*.

Sistema de entrada baseado no toque na tela. (V-665)

Touch-screen monitor – *monitor com tela sensível ao toque*.

Um monitor com tela projetada ou modificada para reconhecer a posição de um toque em sua superfície. Tocando a tela, o usuário pode selecionar uma opção ou movimentar um cursor. O tipo mais simples de *touch screen* se compõe de uma grade de linhas sensíveis que determina a posição de cada toque, comparando os contatos verticais e horizontais. Outro tipo de *touch screen*, mais preciso, usa uma superfície carregada eletricamente e sensores ao longo do perímetro da tela para detectar

a intensidade da alteração elétrica e identificar o ponto exato onde foi feito o contato. Um terceiro tipo embute LEDs infravermelhos e sensores ao longo do perímetro da tela. Esses LEDs e sensores criam uma grade infravermelha invisível, que é interrompida pelos dedos do usuário à frente da tela. As *touch screen* infravermelhas costumam ser usadas em ambientes poluídos em que os contaminantes poderiam prejudicar o funcionamento dos outros tipos de telas sensíveis ao toque. (C-72)

Touch-up – *retocar, corrigir, aperfeiçoar.*

Remover riscos ou outras marcas de uma foto ou imagem. (L-117)

Touchpad – *mesa sensível ao toque.*

Uma variedade de mesa gráfica que usa sensores de pressão, em vez dos sensores eletromagnéticos utilizados nas mesas digitalizadoras mais caras, de alta resolução, para acompanhar a movimentação de um dispositivo sobre a sua superfície. (J-120)

TOUPPER (TO UPPER) – *“para maiúsculo”.*
Comando em C que transforma qualquer tipo de caractere para letras maiúsculas. (Q-71)

Tower – *torre.*

Um gabinete alto projetado para permanecer em posição vertical que contém os componentes principais de um sistema de computador. Normalmente costuma ter mais espaço para acessórios que os gabinetes convencionais. (W-20)

Tower case – *gabinete em estilo torre.* (J-265)

Trace – *investigação (rasteio).*

Técnica de diagnóstico interpretativo, que permite a análise de cada instrução executada, imprimindo-a logo após a sua execução. (R-425)

Trace information – *informação de acompanhamento.* (D-903)

Traceroute

Semelhante ao PING, Traceroute mostra a rota para um hospedeiro selecionado, com o tempo requerido para um pacote (uma unidade de dados com tamanho fixo para transmissão em rede) chegar em cada roteador ou hospedeiro intermediário. (W-51)

Tracing – *análise, busca, rastreamento.*

Técnica de diagnóstico de erro de um programa que permite registrar num dispositivo de saída, por exemplo, numa impressora, o resultado da exe-

cução de cada instrução, por meio da própria instrução antes e depois de executada, os operandos envolvidos, bem como o conteúdo dos principais registros ativados. (T-460)

Tracing support – *ferramentas de acompanhamento.* (D-903)

Track – *trilha, trajetória; localizar, rastrear.*

(1) O caminho ao longo do qual a informação é armazenada, em um dispositivo de armazenamento.
(2) Trajetória de gravação ou leitura em tambor, disco magnético, disquete etc.

(3) O conjunto de dados acessíveis por uma só cabeça de leitura ou gravação, sem que haja qualquer movimento de rotação (para discos). (V-237)
(4) Busca de dado, informação ou situação ideal, disponível para um cabeçote de gravação. (V-715)

Track density – *densidade de trilha.* (J-51)

Track point – *ponto de trilha.* (T-380)

Track record – *rastrear, localizar em registro.* (E-244)

Track write keyboard – *teclado “track write”.*

Não é uma unidade única, mas é atualmente composta por duas partes que jamais formam um teclado detalhado de um *notebook*. (L-106)

Track-at time caching – *“catching” de uma trilha por vez.*

Cache que armazena uma trilha do disco por vez. (T-603)

Trackball

O mesmo que mouse estacionário. Um dispositivo de entrada criado com a finalidade de substituir o mouse comum. O cursor se movimenta na tela em resposta à rotação de uma esfera embutida no teclado ou numa pequena caixa adjacente ao teclado. Ao contrário do mouse comum, o *trackball* não necessita de uma superfície plana e limpa; em consequência, os *trackballs* costumam ser muito utilizados em computadores portáteis e *notebooks*. O *PowerBook*, da Apple Computer, vem de fábrica equipado com um *trackball* embutido no teclado. (V-209)

Tracker – *perseguidor, rastreador.*

Dispositivo que indica a posição e orientação do usuário no mundo real, e as relacionam com o mundo virtual. (O-45)

Tracker for Windows 1.11

Consiste da separação de muitas aplicações. Encontra-se um diário de horários, um complemento das características do processador *Word* e uma zona de relógio multitempo. (C-18)

Trackerball

Variação de mouse conectado diretamente ao teclado. (R-207)

Tracking – *acompanhamento, rastreamento.*

Em geral, o ato de seguir uma pista ou percurso. No gerenciamento de dados, acompanhar e seguir o fluxo de informações num sistema automatizado ou manual. Em termos gráficos, pode ser um símbolo na tela que reproduz as posições do mouse. (E-21)

Tracking-device transmitter – *transmissor de dispositivo de rastreamento.*

Este envia um sinal para o sensor *tracker*, o qual é retransmitido de volta para o sensor que encontra sua posição e orientação no espaço e envia a informação ao PC. (L-84)

Trackpoint – *ponteiro.*

Dispositivo que substitui o mouse em um *notebook*. (O-146)

Tractor feed – *pinos de tração.*

Peça da impressora responsável por puxar ou empurrar o papel para impressão. (T-300)

Tractor feeder – *tracionador de papel.*

Dispositivo mecânico usado para mover formulários de papel contínuo mediante uma impressora. (S-151)

Tractor unit – *unidade tracionadora.*

Responsável por puxar o papel na impressora. (T-364)

Trademark – *marca registrada.* (M-25)

Traffic – *tráfego.*

Em comunicação, é o conjunto de mensagens transmitidas e recebidas. (R-270)

Traffic capacity – *capacidade de tráfego.*

Capacidade de utilização de uma linha telefônica. (R-373)

Traffic controller – *controlador de tráfego.*

Compreende o suporte físico informático – hardware (canais e interrupções) – e o suporte lógico – software (alocação de recursos e sincronização

de processamento) –, necessários para conseguir a movimentação dos dados e a sincronização dos programas. (R-270)

Trail – *pista, rastro.*

Rastro deixado pelo desenho do mouse na tela (sombra). (T-331)

Trailer

Informações colocadas no final de um bloco de dados transmitidos entre dois dispositivos, que costumam conter uma soma de verificações ou algum outro tipo de dados usados para testar a correção e o status da transmissão. (H-684)

Trailer label

Pequeno bloco de informações usado com as fitas magnéticas para assinalar o final de um arquivo ou fita. (F-123)

Trailer record – *registro de identificação do fim.*

Usado para testar correção e status da transmissão. (T-640)

Train – *conjunto, jogo.*

Seqüência (conjunto) de peças (dispositivos) reunidas para transferir ou completar uma chamada. (R-271)

Training-system – *sistema de treinamento.*

Sistema que visa o aprendizado dos usuários para com a determinada configuração do hardware. (V-505)

Transaction – *transação.*

Conjunto de procedimentos ou operações que devem ser executadas com sucesso para que alguma outra operação tenha início. (T-238)

Transaction file – *arquivo transacional.*

Um arquivo que contém detalhes de transações, como os itens e preços de uma fatura, e que será usado posteriormente para atualizar um dos arquivos-mestres do banco de dados. Os arquivos de transações são típicos dos ambientes transacionais, como os que se baseiam em terminais *on-line* para a entrada de pedidos conectados a um computador central. (T-640)

Transaction processing – *processo transacional.*

A ocorrência de qualquer acontecimento que justifica uma dada operação por um registro a ser utilizado num dispositivo de E/S. (V-526)

Transaction Tracking System (TTS)

Sistema de gerenciamento de tráfego de informações num *link* ou canal de informações. (B-173)

Transceiver – *transceptor*.

Dispositivo capaz de transmitir e receber sinais. Os transceptores são utilizados numa grande variedade de ambientes de comunicações. (U-229)

Transcendental instruction – *instrução transcendental*.

Uma declaração de ação que está muito acima de outras. (K-2)

Transcribe – *transcrever*.

Transcrição de dados de um local para outro. (J-702)

Transducer – *transdutor*.

Dispositivo que converte uma forma de energia em outra. Os transdutores eletrônicos convertem energia elétrica em outra forma de energia, ou convertem energia não-elétrica em energia elétrica. (U-52)

Transfer – *transferência; transferir*.

- (1) A transferência de controle de um modo para outro, por meio de instruções ou sinais.
- (2) A transferência de dados de um local para outro.
- (3) Uma instrução para transferir.
- (4) Copiar, mudar, ler, registrar, armazenar, transmitir, transportar ou imprimir dados.
- (5) Uma instrução que permite alterar a sequência normal do fluxo de controle. Sinônimo de *jump* e *control transfer*. (V-255)
- (6) Operação de transferência de arquivos entre computadores de diferentes arquiteturas. (U-692)

Transfer cable – *cabo de transferência*.

Cabo utilizado para conectar um microcomputador a outro, possibilitando, assim, transferência de dados por meio de programa apropriado. (J-148)

Transfer data – *transferir dados; dados de transferência*.

Copiar, mudar, ler, registrar, armazenar, transmitir, transportar, ou imprimir dados. (V-19)

Transfer DMA – *transferência de DMA*.

- (1) Transferência de acesso direto à memória (DMA); transfere o controle de um modo para outro por meio de sinais para gravar direto na memória.
- (2) Transferência de dados entre algum periférico e a memória. (J-149)

Transfer files – *transferir arquivos*.

(Ver: Transferring files). (V-30)

Transfer function – *função de transferência*.

Uma expressão matemática, usada frequentemente pelos engenheiros de controle, que expressa o relacionamento entre os sinais de saída e entrada de um processo ou elemento de controle. (J-406)

Transfer instruction – *instrução de transferência*.

- (1) Denominação dada a toda instrução que provoca uma transferência de controle de uma parte de programa para a outra, independentemente de ser a transferência condicional ou incondicional.
- (2) Tipo de instrução que tem por função transferir ou copiar os dados de uma parte da memória para outra. (E-216)

Transfer rate – *taxa de transferência*.

- (1) A velocidade em que um circuito ou canal de comunicação transfere informações da origem para o destino, como entre as estações de uma rede local ou uma unidade de disco e a memória. (E-63)
- (2) Unidade de medida utilizada em transmissão de dados. (T-396)

Transfer speed – *velocidade de transferência*.

Velocidade com que os dados podem ser transferidos de um dispositivo periférico para a memória (ou vice-versa) durante um determinado período de tempo. (K-122)

Transfer statement – *comando de transferência*. (D-48)**Transfer time** – *tempo de transferência*. (T-184)**Transferring control, transfer of control** – *transferência de controle*.

- (1) Mudanças que ocorrem na sequência de controle e que dependem das condições específicas existentes (transferência condicional).
- (2) Desvio produzido em relação à sequência normal de controle, sem a necessidade de que existam condições especiais (transferência incondicional). (E-220)

Transferring files – *transferência de arquivos*.

A movimentação de arquivo de um lugar para o outro ou de um ponto para o outro. (V-34)

Transferring information – *transferência de informações*.

Uma instrução que permite alterar a sequência normal do fluxo de controle. (V-36)

Transform – *transformar*.

Em geral, modificar a aparência ou formato dos

dados sem alterar seu conteúdo – por exemplo, codificar informações segundo regras predefinidas. (E-2)

Transient – *transiente*.

- (1) Um distúrbio físico intermediário a duas condições de estado estável.
- (2) Pertinente a uma rápida mudança.
- (3) Um aumento ou diminuição na intensidade de um fenômeno até que seja atingida a condição desejada. A taxa de tempo da variação de energia é finita, e é envolvida sempre alguma forma de armazenamento da mesma. (V-77)

Transistor – *transistor*.

Um dispositivo eletrônico que utiliza propriedades semicondutoras, com a finalidade de controlar a corrente. (V-88)

Transition – *transição*.

Intervalo de tempo durante o qual um sinal ou um autômato finito muda de sinal. (S-401)

Translate – *traduzir*.

Mudar a informação. (V-684)

Translate the program – *traduzir o programa*. (I-472)

Translate time – *tempo de tradução*. (I-421)

Translated help information – *tradução de informações de ajuda*. (F-167)

Translated system messages – *tradução de mensagens de sistema*. (F-166)

Translation – *tradução; translação*.

Conversão de um programa de uma linguagem para outra, em programação. Na computação gráfica, movimento de uma imagem no espaço representado no vídeo sem que a imagem seja girada. (U-445)

Translation phases – *fases de tradução*. (I-472)

Translation service – *serviço de tradução*.

Dispositivo lógico que interpreta as informações, de um formato para outro, permitindo a comunicação entre sistemas que utilizam protocolos de comunicação diferentes. (R-399)

Translator – *tradutor*.

Um programa que traduz uma linguagem ou formato de dados para outro. Compiladores, *assemblers* e macroprocessadores são exemplos de tradutores. (T-56)

Transmission – *transmissão; ato ou efeito de transferir*.

O envio de informações através de uma linha ou circuito de comunicações. As transmissões de computadores podem ser feitas de diversas maneiras, como descrito a seguir:

- assíncrona (divisão de tempo variável) ou síncrona (divisão de tempo exata);
- serial (essencialmente bit a bit) ou paralela (byte a byte; um grupo de bits de cada vez);
- duplex ou full-duplex (comunicações simultâneas em ambas as direções), half-duplex (comunicações bidirecionais, numa direção de cada vez), ou-simplex (comunicações apenas numa direção);
- *burts* (transmissão intermitente de blocos de informação). (T-53)

Transmission Control Protocol/Internet Protocol (TCP/IP) – *Protocolo de Controle de Transmissão/ Protocolo Internet*.

Padrão de transmissão de dados que possibilita a segurança na transferência de dados. (V-495)

Transmission control unit – *unidade de controle de transmissão*.

Uma unidade de controle de E/S que endereça e recebe mensagens de vários terminais remotos. (V-328)

Transmission media – *meios de transmissão*.

Meios de transmissão de dados. (R-375)

Transmissivity – *transmissibilidade*.

Transmissibilidade de dados. (E-270)

Transmit – *transmitir, enviar dados*. (R-316)

- (1) Reproduzir informações armazenadas em um local, em outra localização.
- (2) Ato de transferir a informação de um ponto para outro por meio de um circuito de transmissão de dados; também pode se referir à transferência de informação de uma localização de memória para outra, destruindo-se aquela que se encontrava armazenada remotamente. (T-15)

Transmit data – *dados transmitidos*.

Conjunto de dados transmitidos de um dispositivo periférico para a memória ou para a CPU. (V-431)

Transmit interrupt lead

Sinal do modem, que gera uma interrupção na CPU, solicitando uma transmissão de dados. (R-367)

Transmit mode – *modo de transmissão.*

Estado do modem quando o mesmo está enviando dados pela linha de comunicação. (R-364)

Transmit spectrum – *espectro de transmissão.*

Faixa de amplitude dos sinais de transmissão. (R-383)

Transmitted data – *dados transmitidos.*

Dados transmitidos pelo Modem. (R-364)

Transmitter – *transmissor.*

Aparelho que transmite informações de um computador para outro. (T-274)

Transnet – *transmissão em rede.*

Transmissão de dados por meio de canais de rede. (U-454)

Transparency – *transparência.*

(1) Propriedade de um sistema, em relação a um usuário, em virtude da qual é exercido um grupo de ações sem que o usuário tenha consciência desse fato.

(2) Propriedade de uma série de informações em relação ao equipamento, ao qual essas informações aparecem como dados e não como informações de controle. (V-144)

Transparent – *transparente.*

(1) Invisível ao usuário. (R-328)

(2) Dispositivo, função, ou parte de um programa que funciona com tanta fluidez e facilidade que se torna invisível para o usuário.

(3) Modo de transmissão, em comunicações, no qual os dados podem conter quaisquer caracteres, inclusive caracteres de controle dos dispositivos, sem a possibilidade de erros de interpretação da estação receptora. (U-181)

Transparent Service Access Facility (TSAF)

Um serviço que facilita a transmissão de transparências. (V-316)

Transparent sheet – *folha de papel transparente.*

Tipo especial de papel usado para impressão. (L-156)

Transport – *transporte.*

Termo utilizado para definir o processo de transporte da informação mediante o meio físico da rede. (U-65)

Transport layer – *camada de transporte.*

Quarta das sete camadas do modelo ISO/OSI para a padronização das comunicações entre computa-

dores. A camada de transporte fica num nível acima da camada da rede, sendo responsável pela qualidade do serviço e pela entrega correta das informações. (U-65)

Transport layer interface – *interface para a camada de transporte.*

Dispositivo utilizado para tornar disponível o acesso à camada de transporte definida pela OSI (*Open Systems Interconnection*). (U-616)

Transportable – *transportável.* (D-20)

Trap – *interrupção, disparador, gatilho.*

(1) Uma requisição de atenção – um sinal enviado pelo hardware ou pelo software para o microprocessador do computador. Uma interrupção, chamada às vezes de *trap* (armadilha, embora este termo não seja comum em português), faz com que o microprocessador suspenda o que está fazendo, grave o *status* do trabalho, e transfira o controle para uma rotina especial, chamada *interrupt handler* (rotina de processamento de interrupções), que inicia a execução de um conjunto de instruções. As interrupções podem ser produzidas em diversas circunstâncias, que variam desde operações normais até problemas graves, por exemplo, requisições de serviço enviadas por dispositivos de hardware, erros de processamento, tentativas de execução de funções impossíveis, e (raramente) problemas de memória ou a falha iminente de um componente vital. Quando o microprocessador recebe requisições de interrupção de mais de um local, uma hierarquia de níveis de “permissão”, denominadas interrupções, determina qual das interrupções será atendida em primeiro lugar. Várias funções do sistema operacional, como a abertura, a leitura e o fechamento de arquivos, podem ser acessadas por meio de interrupções. Usando interrupções, os programas podem se comunicar com o sistema operacional. As interrupções são o meio de que o microprocessador dispõe para se comunicar com os outros elementos que compõem o sistema do computador; se um fluxo constante de requisições de interrupção complicar ou colocar em risco o processamento em um ponto crítico, o programa poderá desativar as interrupções temporariamente, assumindo com isso o controle absoluto da atenção do microprocessador durante o tempo que for necessário. (T-135)

(2) Uma forma especial de um ponto de parada condicional ativado pelo próprio hardware, por

condições impostas pelo sistema operacional ou pela combinação dos dois. Frequentemente, existe um certo número de *traps*, ou *triggers*, na parte interna do computador. Alguns *traps* podem ser tornados inoperantes por meio de um controle programado. Em computador *trap* é sinônimo de *trigger*. (V-85)

Trash – *lixo*.

Um ícone usado nos computadores Macintosh para descartar documentos. Assemelha-se a uma lata de lixo. (W-75)

Trashcan – *resíduo, lixo*.

Informação sem qualquer significado contida num armazenamento ou em uma transmissão. (H-525)

Trashed – *transformado em lixo*. (R-328)

Travel – *curso, percurso*. (V-25)

Traveling software – *software para viagem*. (V-34)

Tray – *expedição por bandeja*.

Numa duplicadora, um sistema de expedição através do qual o papel é ejetado da máquina e é depositado numa bandeja. (D-439)

Treble – *agudo*.

Som agudo ou som com alta frequência. (L-164)

Tree – *árvore*.

Arquivos interligados e dependentes entre si. Uma estrutura de dados que contém zero ou mais nós interligados de modo hierárquico. O nó superior é chamado de *root* (raiz). A raiz pode ter zero ou mais nós-filhos, conectados por bordas (ligações); a raiz é o nó-pai, com relação ao seus filhos. Cada nó-filho, por sua vez, pode ter zero ou mais filhos. Os nós que têm o mesmo pai são chamados *siblings* (irmãos). (V-666)

Tree structure – *estrutura em árvore*.

Técnica de análise ou tipo de decodificador, o qual apresenta ramificações hierarquizadas que fazem lembrar uma árvore. (V-338)

Tree view – *visão da árvore*.

Visão da árvore de diretórios, bem como dos respectivos arquivos. (V-669)

Tree-dimensional modelling – *modelação tridimensional*.

Simulação no computador de um objeto físico que tem o comprimento, a largura e a profundidade

como atributos reais. Modelo com os eixos x, y, z que podem ser gerados e observados sobre diferentes ângulos. (F-58)

Trend – *tendência*.

Registro de tendências; análise de valores variáveis para descobrir leis ou tendências (ascendentes, estacionárias etc.). (A-24)

Trendline

Analisar valores variáveis para descobrir leis ou tendências graficamente. (V-387)

Triad – *trio, tríade*.

Um grupo de três bits, impulsos ou caracteres de uma unidade de informação, que se apresentam em séries num mesmo circuito físico, ou em paralelo em três circuitos distintos. (E-51)

Trial – *prova, tentativa*. (T-324)

Trial and error – *tentativa e erro*.

Uma técnica de detecção e reparo de avarias de hardware e erros de software, baseada numa dualidade de ações (de teste e constatação de erros), de tal forma que resultados de cada tentativa permitam fornecer indicações para a fase seguinte. (S-406)

Tribology

Ciência que estuda o desempenho dos discos flexíveis, sua textura, capacidade, qualidade e durabilidade. (E-258)

Trickle – *escoamento de dados*.

Método pelo qual um sistema de gerenciamento de memória efetua a migração temporária de dados de uma memória auxiliar rápida para uma de maior tempo de acesso, porém mais barata. Porém, pode ser limitada à área de memória rápida, disponível para um usuário. (A-24)

Trigger – *circuito de disparo*.

Dispositivo biestável usado para armazenar informações, gerar portas (*gates*) e condicionar circuitos AND e OR. (V-260)

Trigger the bug – *disparar o erro*.

Alguma execução no computador que sempre resulta no mesmo erro. (K-1)

Triggered – *engatilhado*.

Esperando condições de ser acionado. (R-323)

Trigonometric functions – *funções trigonométricas*.

Correspondente a funções matemáticas que relacionam parte de um triângulo. (K-22)

Trigraph – *trigrama*.

Seqüência de três. (I-472)

Trim – *alinho, aprumo*.

Função que remove os brancos da direita de um conjunto de caracteres. (D-682)

Triode – *tríodo*.

O mesmo que *triode valve*. (Ver: Triode valve). (V-703)

Triode valve – *válvula de tríodo*.

Componente eletrônico básico que gera (filtra) um sinal baseado num segundo sinal. Atualmente, é substituído pelo transmissor. (V-702)

Triple-clicked – *triplamente clicado*. (H-783)

Triple-speed – *tripla velocidade*. (D-440)

Trivial File Transfer Protocol (TFTP) – *Protocolo de Transferência de Arquivos Simples*.

É uma aplicação TCP/IP como o FTP (*File Transfer Protocol*), mas com menos capacidade. É usado quando a autenticação do usuário e a visualização do diretório não são requeridos. TFTP utiliza o UDP (*User Datagram Protocol*) tanto quanto o TCP (*Transmission Control Protocol*). (W-73)

Trojan horse – *Cavalo de Tróia (gíria)*.

Efeito secundário inesperado em um programa que, de outra forma, está sempre em condições normais de processamento. (E-465)

Trouble – *problema, defeito, erro*. (T-602)

Trouble-free way – *caminho livre de problemas*. (H-776)

Troubleshooting – *diagnóstico*.

(1) Busca de erros para sua correção.

(2) Isolamento e eliminação de erros ocorridos num programa, originados por defeito no funcionamento do equipamento. (V-141, 224)

Troubleshooting hardware – *equipamento diagnóstico*.

Equipamento que busca erros para correção ou eliminação. (C-116)

Troubleshooting software – *programa diagnóstico*.

Programa que busca erros para correção ou eliminação, através de um procedimento que consiste no isolamento e eliminação dos erros detectados num programa, originados por falhas ou defeitos no funcionamento do equipamento. (C-116)

True color – *cor verdadeira*.

Comando que faz com que a cor da tela seja a mesma que será impressa. (V-681)

True Type

Uma tecnologia de fontes fornecida gratuitamente com o *System* (a partir da versão 7) do Apple Macintosh e com o Microsoft Windows (a partir da versão 3.1) que coloca as fontes redimensionáveis à disposição das telas e impressoras usadas com esses sistemas. O *True Type* representa uma alternativa de baixo custo à tecnologia de fontes PostScript. O *True Type* não exige nenhum utilitário complementar (como o *Adobe Type Manager*) para representar as fontes redimensionáveis na tela; e nem exige que a impressora esteja equipada com um interpretador acompanhado de um microprocessador próprio, o que eleva em muito o custo do equipamento. As fontes *True Type* vistas na tela são exatamente as mesmas que serão impressas. Se escolhermos, por exemplo, a fonte Arial, o programa colocará na tela exatamente a mesma fonte Arial em que o documento será impresso. Além disso, as fontes *True Type* são redimensionáveis, significando (em síntese) que, independente do tamanho escolhido – ainda que sejam usados corpos imensos e incomuns, como 109 pontos, o programa mostrará na tela os caracteres no tamanho exato. (C-08)

True type font – *fonte com tamanho real*.

O mesmo tamanho da letra que aparece na tela sairá na impressão. (V-669)

Truetype – *tipo verdadeiro*.

Tipo de fonte com a visualização em tamanho real. (V-416)

Trumpet

Um programa do leitor de notícias (*newsreader*) da UseNet que opera nos computadores que executam Windows. (W-151)

Truncate – *truncar*.

Cortar parte de um número ou de uma série de caracteres. (D-540)

Truncated – *truncado*.

Endereço de um operando cujo campo é menor que o registro de memória do armazenamento principal programável. (D-540)

Truncated integer – *inteiro truncado*.

O mesmo que *bruised integer*. Um inteiro distorcido por erro de arredondamento. (K-2)

Truncated remainder – *resto truncado*.

Resto truncado implicando perda de precisão de valores. (D-492)

Truncation – *truncamento*.

(1) Em programação PL/1, eliminação de um ou mais caracteres ou dígitos de um extremo de um campo de dados, quando ultrapassa o comprimento previsto inicialmente.

(2) Eliminação de dígitos ou caracteres de um campo, procurando sempre desprezar os menos significativos; ocorre quando os dados são de comprimento maior que o tamanho previsto inicialmente para o campo.

(3) A deleção ou omissão da extremidade de uma parte ou uma fila de dados, segundo determinado critério.

(4) O término de um processo de computação antes de sua exclusão final. (V-245)

Trunk – *cabo, linha tronco, condutor comum*.

(1) Via para transmissão de dados ou sinais.

(2) Conjunto constituído de um ou mais condutores, usado para distribuir sinais ou tensão de corrente contínua de uma ou mais origem a um ou mais destinos.

(3) Cabo telefônico entre duas centrais, usado para proporcionar uma conexão telefônica entre assinantes. (H-254)

Trustee

Usuário individual ou grupo definido a quem são dados direitos (*trusts*) em diretórios, subdiretórios e arquivos específicos. (U-651)

Truth – *verdade*.

Pertinente ao uso de tabelas lógicas. (D-456)

Truth table – *tabela-verdade*.

Tabela-verdade na qual se encontram todos os possíveis valores de uma fórmula bem formada, em função dos seus constituintes imediatos. (N-19-C)

TSO (Time Sharing Option) – *Opção de Tempo Compartilhado*.

Opção do sistema operacional IBM/360, que determina compartilhamento de tempo para os terminais remotos. (R-150)

TSO background – *segundo plano de Opção de Tempo Compartilhado*. (H-799)

TSO foreground – *primeiro plano de Opção de Tempo Compartilhado*. (H-799)

TSR (Terminate-and-Stay-Resident) program – *programa residente*.

(Ver: Terminate-and-stay-resident program). (V-594)

TST (Time Space Time) – *Tempo-Espaço-Tempo*.

Método de mudança que permite a um número de canais dividir o mesmo espaço (por alocação dinâmica) com outros durante um curto espaço de tempo. (B-227)

TTL (Transistor-Transistor Logic) monitor – *monitor TTL*.

Tipo obsoleto de projeto de monitor monocromático de circuito bipolar que utiliza transistores interligados diretamente ou por resistores. Os monitores TTL só funcionam com placas de vídeo Hercules e MDA e foram substituídos por monitores que seguem os padrões VGA (*Video Graphics Array*) e Super VGA. (U-52)

TTY (TeleTYpe) display – *vídeo TTY*.

Método de apresentação de caracteres em um monitor, em que os caracteres são gerados e enviados para o vídeo um por vez. Assim, a tela vai sendo preenchida até que a última linha seja atingida. Quando isso acontece, a tela é paginada para cima de modo que as linhas subseqüentes sejam apresentadas. O TTY é utilizado pelo DOS para receber comandos do usuário e apresentar mensagens. (H-287)

Tube – *tubo*.

(1) Dispositivo usado para exibição de dados; geralmente, um tubo de raios catódicos.

(2) Abreviatura do tubo cinescópico de televisão ou dos terminais de raios catódicos. O termo é também utilizado para designar válvulas eletrônicas. (T-35)

Tune – *ajustar*.

Ajustes feitos nos programas. (T-341)

Turbo Assembler

Assembler desenvolvido pela Borland International. (J-440)

Turbo C

Programa compilador de linguagem C que possui mais recursos que a linguagem C original. (O-53)

Turbo LED – *lâmpada piloto do turbo*. (D-760)

Turbo Pascal

Um compilador de alto desenvolvimento para a linguagem Pascal, desenvolvido pela Borland International. O compilador vem acompanhado de

um editor de programas de tela inteira, bastante superior aos de linhas tradicionais. (S-363)

Turbo switch – *chave de turbo*.

Chave que habilita o turbo. (U-795)

Turbocharged

Diz-se do equipamento que possui uma velocidade alta de carregamento de dados. (A-24)

Turn – *virar, girar, tornar*. (J-701)

Turn back – *voltar; fazer voltar*. (J-699)

Turn on – *ligar*

O mesmo que *power on*. (P-171)

Turnaround character – *caractere de avanço*.

Caractere lógico que indica fim de linha, geralmente representado pela tecla *Enter*. (N-41B)

Turnaround time – *tempo de retorno*.

No uso geral, o tempo que transcorre entre a substituição de um *job* e o retorno do seu resultado completo. Nas comunicações, o tempo necessário para inverter a direção da transmissão no modo de comunicações *half duplex*. (T-195)

Turned in – *alcançado; entregue, apresentado*. (V-29)

Tutorial – *tutorial*.

(1) Um recurso de aprendizagem cuja finalidade é ajudar as pessoas a usar um produto ou procedimento. Nas aplicações informatizadas, o tutorial pode ter a forma de um manual ou uma série de lições interativas, baseadas em disco, fornecidas juntamente com o software. O usuário é orientado passo a passo para a execução de tarefas específicas, podendo repetir as etapas de orientação quantas vezes desejar. (V-33)

(2) Programa que ensina os comandos e conceitos básicos de um software. (R-163)

TWAIN (Technology Without An Interesting Name) – *Tecnologia Sem Um Nome Interessante*.

Uma interface de padrão aberto que torna possível capturar dados de imagem de um *scanner* ou outro dispositivo de entrada enquanto utilizando um aplicativo gráfico (como, por exemplo, o *Photoshop*). A maioria dos *scanners* tem um *driver* TWAIN. (W-1)

Tweak – *ajuste fino*.

Leve ajuste em um programa ou sistema de computador executado com a finalidade de melhorar o seu desempenho. (V-669)

Twin – *gêmeo, duplo*. (E-193)

TWIN-AX

Semelhante ao *coax*, mas com dois condutores internos, o cabo *twinaxial* é o padrão para conexão de terminais IBM 3270. (W-25)

Twisted pair – *par trançado*.

Um meio físico composto de dois condutores de cobre revestidos que são trançados, criando assim uma interferência aleatória a partir de outros circuitos elétricos. É utilizado em redes locais e serviços telefônicos para residências e escritórios. Ao contrário do cabo de cobre normal, o par trançado pode tratar dados de computador. (W-100)

Twisted pair cable – *cabo de pares trançados*.

O mesmo que *twisted-pair cable*. (Ver: *Twisted-pair cable*). (W-74)

Twisted-pair cable – *cabo em pares trançados*.

Tipo específico de cabo condutor formado por pares isolados e trançados, mas que não combinam com outros pares. (R-387)

Two's complement – *complemento de dois*.

Complemento da base no sistema de numeração binária. É usado para representar um número negativo. (E-114)

Two's complement representation – *representação de complemento de dois*.

Proceder como se fosse complemento de um (*one's complement*) e somar “um” na primeira casa a direita do número. (N-144)

Two dimensional – *bidimensional*.

Referente a duas medidas como a altura e a largura. (U-431)

Two dimensional spreadsheet – *planilha bidimensional*.

Planilha de linhas e colunas entrelaçadas de duas dimensões. (J-577)

Two stable states – *dois estados estáveis*. (V-702)

Two-wire – *de dois fios*.

Modo de operação do modem por meio de um par de fios. (R-375)

Type – *tipo*.

Uma função correspondente ao tipo de dados, e normalmente representada por C, N, L, D, M e U (o U no caso de tipo desconhecido). Essas letras

correspondem ao tipo de conteúdo de um campo, que pode ser caractere, numérico, lógico, de dados, de memo ou indefinido, respectivamente. (V-251)

Type attribute – *atributo do tipo.* (D-198)

Type declaration – *declaração de tipo.*

Em linguagem de programação FORTRAN, especificação do tipo e opcionalmente, do comprimento de uma variável ou função, mediante a utilização de uma declaração de uma especificação explícita. (J-444)

Type face – *face.*

O desenho que distingue um conjunto de tipos, sem levar em consideração o seu peso (como negrito ou itálico) e tamanho. (E-172)

Type float

Atribuição de um tipo real com número restrito de bits. (I-470)

Type font – *fonte de tipos.* (T-619)

Type in – *digitar.* (D-803)

Type mismatches

Mensagem do compilador quando ocorre erro na declaração do tipo de dados. (D-501)

Type setter – *fotocompositora, tipógrafo.* (T-333)

Type specification – *especificação do tipo.* (D-197)

Type violation – *violação de tipo.* (I-438)

TYPEDEF

Comando que substitui um tipo de dado por um outro nome qualquer, em linguagem C. (J-76)

Typeface – *face.*

O desenho que distingue um conjunto de tipos, sem levar em consideração o seu peso (como o negrito ou o itálico) e tamanho. (S-215)

Typefaces – *família de fontes.*

Conjunto de várias fontes reunidas em um arquivo. (V-416)

Typematic rate – *taxa de digitação.*

Quantidade de dígitos que um usuário consegue transcrever em determinado período com o mínimo de erro. (V-381)

Typeset quality – *qualidade de conjunto de classes.* (L-4)

Typesetter – *fotocompositora.*

Um equipamento tipográfico profissional que gera uma saída de altíssima resolução em papel fotográfico ou filme. (S-340)

Typesetting – *composição.*

A produção de páginas CRC (Camera-Ready Copy) em máquinas de composição de alta tecnologia como a Linotronic ou a Varityper. A safra atual de impressoras a laser PostScript utilizadas em escritórios obtém uma resolução de 1.200 pontos por polegada (dpi), o que é considerado insuficiente pelos padrões de composição profissional, mas que se presta perfeitamente a várias aplicações, como a confecção de boletins informativos, manuais de instruções, apostilas e propostas de trabalho. (V-94)

Typestyle – *estilo de tipos.*

A inclinação de uma face de tipos, ou uma referência do projeto gráfico de uma face ou família de tipos. (E-1)

Typewriter – *máquina de escrever.*

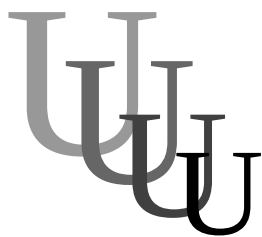
Máquina de escrever normalmente utilizada no console do computador, que se destinava a permitir a intervenção do operador no controle do sistema. (V-188)

Typewriter format – *formatação datilográfica.* (I-373)

Typing – *digitação; digitando.* (R-316)

TZSET (TZ SET)

Comando em C que fixa o valores de variáveis globais, chamadas de *daylight*, *timezone* e *tzname*. (Q-88)



UAE (Unrecoverable Application Error) – *Erro de Aplicativos Irrecuperável.*

Erro que ocorre com softwares que trava temporariamente os microcomputadores. **(T-306)**

UART (Universal Asynchronous Receiver/Transmitter) – *Transmissor/Receptor Assíncrono Universal.*

Chip que faz o controle das portas seriais dos IBM-PC e compatíveis. Sua função primária é converter os dados de um formato paralelo para outro serial, e vice-versa. **(J-252)**

Ubiquity – *ubiquidade.* **(A-26)**

UCA (Universal Comm Adapter) – *Adaptador de Comunicação Universal.*

Interface para conexão de vários tipos de máquinas (todas diferentes). **(P-156)**

UCI (User Class Identifier)

Uma categoria de identificador de transmissão de dados, que é parte integrante da rede, e na qual a taxa de sinalização de dados, o modo operacional do equipamento, terminal de dados e a estrutura de códigos são padronizados. **(B-139)**

UCS – *sistema operacional.* **(F-107)**

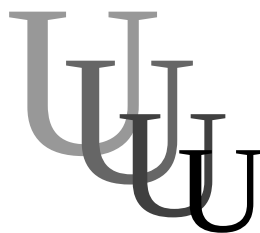
UDP (User Datagram Protocol) – *Protocolo de Datagrama de Usuários.*

(Ver: User Datagram Protocol). **(W-48)**

Ultimate – *fundamental, definitivo.* **(J-701)**

Ultra DMA (Direct Memory Access) – *Ultra DMA (Acesso Direto à Memória).*

Uma especificação de disco rígido usada para melhorar o desempenho geral. A interface é exatamente igual aos discos rígidos IDE e EIDE. Usa um cabo de interface físico de 40 pinos para a conexão com a placa-mãe. O modo Ultra DMA usa tanto a margem ascendente do sinal para a transferência de dados quanto a descendente. Portanto, a sua taxa de transferência de dados (33MB/s) é o dobro da de um modo que usa somente a margem ascendente do sinal. **(W-98)**



Ultralight – *ultraleve, extremamente leve.* **(V-23)**

Ultra SCSI (Small Computer System Interface)-Ultra SCSI.

Uma SCSI que se comunica com rapidez duas vezes maior que o padrão SCSI-2. Uma Ultra-SCSI normal transfere dados a 20 Mbps, e uma Ultra-SCSI ampla transfere dados a 40 Mbps. Semelhante à Ultra-IDE, a Ultra-SCSI consegue transferir dados nas batidas altas e baixas de um ciclo de relógio, dobrando a velocidade de processamento. **(W-8)**

UMB (Upper Memory Block) – *Bloco de Memória Superior.*

Bloco de memória localizado entre 640Kb e 1Mb. **(T-299)**

Unable – *incapaz.* **(D-921)**

Unaffected – *inafetado.* **(H-612)**

Unallocate – *desalocar.* **(F-137)**

Unary operator – *operador unário (monádico).*

(1) Operador aritmético com um só termo. Os operandos unários que podem ser utilizados em expressões absolutas, relocáveis e aritméticas são: positivo (+) e negativo (-).

(2) Em COBOL, um operador aritmético (+ ou -) que, numa expressão aritmética, pode preceder uma só variável, um literal ou um parêntese da esquerda (de abertura). O sinal mais (+) multiplica o valor por +1, enquanto que o sinal menos (-) multiplica o valor por -1. Sinônimo de *monadic operator*. **(V-233)**

Unary relation – *relação unária.* **(E-284)**

Unassigned variable – *variável sem atribuição.* **(I-439)**

Unattended – *não-atendido, desassistido.* **(H-747)**

Unauthorized – *desautorizado.* **(F-144)**

Unauthorized program – *programa desautorizado.* **(F-167)**

Uncommitted-storage list – *lista de memória descompromissada.*

Quando é usada alocação dinâmica de memória, os blocos de memória que não são alocados em determinado momento serão encadeadas em conjunto. Quando é necessário um bloco, este será retirado dessa cadeia de blocos. A cadeia de blocos recebe a denominação de lista de memória descompromissada. (E-204)

Uncompressed host drive

Disco em que se encontra o arquivo que não foi comprimido. (R-132)

Unconditional branch – *desvio incondicional.* (H-24)

Unconditional jump – *salto incondicional.* (T-739)

Unconditional transfer statement – *comando de transferência incondicional.* (D-48)

Undefined behavior – *comportamento indefinido.* Nestes casos, dependendo do equipamento, surge mensagem de erro do sistema operacional. (D-494)

Undefined variable – *variável indefinida.*

Uma variável que não tem seu valor definido pelo programa. (K-12)

UNDEFINED – *indefinido.*

Palavra reservada em linguagem de programação COBOL. (F-120)

Undelete – *recuperação; recuperar.*

Recuperador de arquivos ou comandos apagados. (V-666)

Under – *debaixo de, sob.*

O programa executa sob um determinado sistema operacional ou gerencial. Por exemplo: “... but will not run **under** Windows NT.” (“... mas não executará sob o Windows NT.”). (R-210)

Underflow – *estouro (de registrador) por número muito pequeno.*

(1) A condição que aparece quando um computador calcula um resultado que é menor que a menor quantidade possível para a máquina armazenar.

(2) A condição em que o expoente, mais o excesso, torna-se negativo numa operação em aritmética de ponto flutuante. (R-45)

Underlined – *sublinhado.*

Tipo de impressão de caracteres desenhando uma linha embaixo dos caracteres já impressos. (V-437)

Underlining – *sublinhamento.*

Termo usado nos processadores de texto e impressoras referentes ao sublinhamento dos caracteres. Por exemplo, *este texto*. (Q-18)

Underneath – *embaixo, por baixo, sob; inferior.* (K-5)

Underscore – *sublinha, grifo; sublinhar, grifar.* (D-430)

Undertaking – *empresa, empreendimento, encargo.* (A-61)

Underwhelming technology

Tecnologia de transformação de trechos de som executados em uma guitarra entre a mesma e uma CPU. (B-205)

Undetected – *não-detectado.* (H-728)

Undirectional – *unidirecional.*

Conexão simples entre duas estações, sendo que uma é transmissora, e a outra, receptora. (R-280)

Undo – *desfazer.*

Um comando que recoloca o programa e seus dados no estágio em que encontravam antes da última operação. O comando *Undo* (cujo nome varia conforme o programa, podendo também se chamar Desfazer ou Voltar, entre outros) permite, na maioria dos casos, que o usuário se salve dos efeitos desastrosos da execução de um comando errado. (V-196)

Unequalled – *inigualado, não-igual, incomparável.*

Incomparável, em linguagem COBOL. (A-20)

Unformat – *não-formatado; deformatação.*

Dados não-formatados. Dados que são transmitidos sem o controle de formato, ou seja, em formatos irregulares. (J-695)

Unformatted ASCII text – *texto fora do formato ASCII.* (L-123)

UNGETC (UNGET Character) – *“empurrar caractere”.*

Comando em C que “empurra” um caractere de volta para um fluxo de entrada. (Q-41)

Unidirectional – *unidirecional*.

Impressoras que imprimem apenas em um sentido (da esquerda para a direita). (T-373)

Unification mechanism – *mecanismo de unificação*. (E-296)

Unification process – *processo de unificação*. (E-297)

Uniform Resource Locator (URL) – *Localizador Uniformizado de Recursos*.

Na Internet, uma forma padronizada de se especificar o endereço de qualquer recurso, *site* ou arquivo existente em um servidor da WWW (*World Wide Web*). Em outras palavras, é o endereço de um site da WWW na Internet. A sintaxe de um URL consiste de três elementos: o protocolo, ou a linguagem de comunicação que o URL utiliza (por exemplo, HTTP), o nome de domínio ou um nome exclusivo que identifica um site da WWW (por exemplo, www.nib.ceeteps.br), e os nomes do diretório (por exemplo, svol) e do arquivo e extensão a serem encontrados (por exemplo, index.html), formando um endereço completo e único: http://www.nib.ceeteps.br/svol/index.html. (W-1)

Unindexed – *não-indexado*. (H-764)

Uninstall – *desinstalação, desativação; desinstalar, desativar*. (K-4)

Unintended – *indesejado, inesperado*. (R-335)

Uninterruptible Power Supply (UPS) – *Provisão Ininterrupta de Energia*.

O mesmo que *no-break*. Equipamento que provê um estável fornecimento de energia quando há queda ou flutuação na provisão de energia-padrão, não deixando que um sistema pare em função de uma queda de tensão. (Ver: UPS). (U-630)

Union – *união, soma lógica*.

(1) De dois conjuntos.

Conjunto que resulta da combinação dos elementos de dois conjuntos (sets), geralmente expresso como SUT. U é considerada como uma operação de conjuntos (operação de união), que é comutativa e associativa.

(2) De dois grafos 61 e 62.

Grafo que compreende todos os vértices e arcos 61 e 62, ou seja, que contém a união de dois conjuntos de vértices e de dois conjuntos de arcos como seus vértices e seus arcos. (V-236)

Union tag – *marca de união*. (J-512)

Uniprocessor

Máquina que possui somente um processador. (T-577)

Unique column – *coluna única*. (D-867)

Unique constraint – *compulsão única*. (D-901)

Unit – *unidade*.

Uma parte de um computador que constitui o meio para executar alguma operação ou função inclusiva. (V-237)

Unit of data – *biblioteca de dados*.

Tem a função de simplificar o endereço do interno principal dos números binários. (V-641)

Unit record device – *dispositivo de unidade de gravação*.

Mecanismo que permite a gravação de dados, liberando a CPU para realizar os serviços necessários para o processamento de dados. (V-547)

Unit record equipment

Equipamento que utiliza cartões perfurados, como sejam intercaladoras, tabuladores etc. (H-715)

Univac

Série de grandes computadores digitais e sistemas de processamento de dados construída pela Sperry Pand Co. EUA. (V-102)

Universal Asynchronous Receiver/Transmitter (UART) – *Receptor/Transmissor Assíncrono Universal*.

Também denominado UART, um módulo geralmente composto de um único circuito integrado que contém ao mesmo tempo os circuitos de transmissão e recepção necessários para as comunicações seriais assíncronas. (B-208)

Universal Product Code (UPC) – *Código Universal de Produtos*. (V-574)

Universal quantifier – *quantificador universal*. (E-285)

Universal Serial Bus (USB) – *Barramento Serial Universal*.

Uma tecnologia de barramento externo disponível nos sistemas Macintosh e PC para a conexão de alguns dispositivos periféricos com os computadores. O USB é muito mais rápido que as comunicações seriais e paralelas, capaz de transferir dados a 12Mbps. Também é muito mais flexível, podendo conectar-se a centenas de dispositivos simultaneamente. (W-1)

UNIX – sistema UNIX.

Sistema operacional produzido pelos Bell Laboratories em 1971 para os minicomputadores DECPDP11. A finalidade do UNIX era proporcionar um meio uniforme e simples em que um número relativamente pequeno de usuários, com um considerável grau de inter-relacionamento, pudesse utilizar um só sistema. Ficou muito popularizado e passou a ser norma (modelo) para sistemas operacionais para mini e microcomputadores de 16 bits. Foram também criadas versões do UNIX para máquinas maiores e para sistemas baseados em microprocessadores para um só usuário. O termo UNIX não é um acrônimo, mas sim um trocadilho de um antigo e complexo sistema operacional chamado Multics. (V-130)

UNIX platform – plataforma UNIX.

Refere-se ao sistema de computador desenvolvido com base nas condições necessárias para um suporte máximo aos recursos do sistema operacional UNIX. (R-400)

UNIX-based – baseado em UNIX.

Refere-se aos programas executáveis no sistema operacional UNIX. (R-403)

UNIX-to-UNIX Encoding (UUEncode) – Codificação UNIX para UNIX.

Um método de troca de arquivos binários em correio eletrônico, via UseNet News. O programa UUEncode é um utilitário do UNIX que converte um arquivo binário (como um programa ou uma imagem gráfica) em um arquivo maior de caracteres alfanuméricos, que não serão corrompidos quando enviados como arquivo de texto. Desse modo, ele pode ser enviado via correio eletrônico pela Internet ou divulgado em um grupo de discussão da UseNet. UUEncode está disponível como um comando UNIX, bem como nas versões MS-DOS e Macintosh. Para reconverter o arquivo à forma binária original, pode ser usado o programa UUDecode. (W-52)

UNIX-to-UNIX Copy Program (UUCP) – Programa de Cópia UNIX para UNIX.

Desenvolvido em 1977, é um sistema antigo baseado em operações de *upload* e *download* por meio de ligações de longa distância, usado por muitos sistemas UNIX para troca de arquivos, mensagens de correio eletrônico e artigos da UseNet. O UUCP usa os endereços de correio cuja sintaxe apresenta pontos de exclamação entre as

partes, ao invés de simples pontos, e que aparecem na ordem inversa. (W-152)

UNIXware

Máquina que já traz inserido o sistema operacional UNIX. (W-177)

Unknown – desconhecido.

Termo utilizado geralmente em mensagens de erro para designar algum comando ou dispositivo desconhecido ao sistema. (U-745)

Unlike – diferente, distinto, ao contrário de, diferentemente. (V-29)

Unlikely – improvável.

Improvável acesso ao programa. (V-669)

Unlimited support – suporte ilimitado.

Trabalhar em conjunto com outro programa ou produto – por exemplo, um programa aplicativo poderia suportar a transferência de arquivos de outro programa. (C-187)

UNLOAD – descarregar.

Palavra reservada em linguagem de programação COBOL. (R-145)

Unload command – comando de descarregamento. (D-881)

Unlock – abrir com chave (destravar).

Operação indivisível mediante a qual um processamento indica que completou seu acesso a um recurso determinado. (V-26)

Unmatched combination – combinação desigual. (K-163)

Unpack – descompactar, descondensar.

(1) Separar as várias seções de uma fita ou palavras de computador e armazenar em locais diferentes. As seções separadas correspondem, normalmente, ao formato dos campos contendo registros ou palavras.

(2) Separar informações em seqüência de elementos ou palavras. (I-243)

Unpacked – descompactado.

Dados compactados restaurados ao seu formato original. (F-122)

Unpacked array – série de conjunto descondensado.

Conjunto de elementos de um mesmo tipo, dispostos segundo um reticulador de várias dimensões, de forma não-condensada. (K-60)

Unparalleled – *não-paralelo*.

Cabos que têm este nome por serem trançados, comumente conhecidos por *twisted-pair cables*. (A-20)

Unprintable – *não-imprimível*.

Documento ou arquivo não habilitado para impressão. (D-389)

Unrelated functions – *funções não-relacionadas*.
Funções não-correlacionadas. (T-572)

Unrestrict numbers of arguments – *números irrestritos de argumentos*. (I-441)

Unshielded Twisted Pair (UTP) – *Par Trançado sem Blindagem*.

Cabeamento de pares trançados sem blindagem EMI/RFI. (W-173)

Unshielded Twisted Pair (UTP) cables – *cabo de Pares Trançados sem Blindagem (UTP)*.

Cabo de conexão constituído por pares de cabos entrelaçados sem proteção, apenas com um envoltório de um polímero qualquer. (B-195)

Unsigned – *sem sinal*.

Que não tem sinal algébrico. Ex.: constante numérica sem sinal. (V-236)

Unsigned int – *números inteiros sem sinal*. (I-469)

Unsigned long int – *números inteiros longos sem sinal*. (I-469)

Unsigned short int – *números curtos sem sinal*. (I-469)

Unstable state – *estrutura sem base; estado instável*. (I-431)

Unsupported hardware – *hardware incompatível*.
Situação de incompatibilidade das capacidades do hardware perante as características do software. (K-3)

UNTIL – *até*.

Palavra reservada da linguagem de programação COBOL. (D-558)

UNTIL statement – *comando UNTIL*.
Comando “até” da linguagem Pascal. (D-68)

Untyped pointer – *ponteiro sem tipos*. (I-460)

Unused space – *espaço em desuso*. (F-112)

Up – *ativo, operacional, no ar*.

Em funcionamento, ou pronto para ser usado; termo usado com referência para computadores, impressoras, linhas de comunicações e outros componentes de hardware. (T-206)

Up operation – *operação ascendente*.

Outra denominação de *V Operation*. (T-181)

Up-arrow – *seta para cima*.

Uma seta apontando para cima, como encontrada em uma de suas teclas de cursor. Apertando-se a tecla de seta para cima, move-se o cursor para cima no documento por uma linha de texto. (K-90)

Up-time – *tempo de funcionamento*.

Percentual de tempo que um sistema de computador, ou parte de seu hardware, permanece operando ou disponível para uso. (J-361)

Up-to-date – *atualizar; atualizado*.

Comando que funde os registros de dois bancos de dados. (V-637)

UPC (Universal Product Code) – *Código Universal de Produtos*. (V-574)

Upcasting

Conversão de um tipo de dados inferior para um superior. (W-91)

Update – *atualizar*.

(1) Modificar informações de um arquivo, introduzindo novas informações, alterando as já existentes ou subtraindo informações, de acordo com regras e procedimentos estabelecidos.

(2) Modificar um arquivo de dados ou uma unidade de informações a fim de que reflitam condições mais recentes.

(3) Comando que funde os registros de dois bancos de dados. (V-113)

Updated – *atualizado*.

Pertinente à nova versão de um produto de software existente ou às modificações em um sistema ou arquivo de dados para torná-lo mais moderno. (W-64)

Update disk – *disco de atualização*.

No gerenciamento de banco de dados, a inclusão, a alteração e exclusão de registros, com a finalidade de manter os arquivos atualizados por meio de um disco. (C-15)

Update lock – *bloqueio atualizado*. (D-889)

Update mode – *modo de atualização.* (L-130)

Updating – *atualizar; atualização.*

Modificar um arquivo mestre incorporando informação atual de acordo com um procedimento preestabelecido. (V-732)

Updating of the data – *atualização dos dados.*

Processo de atualização de dados já contidos em um arquivo. (D-651)

Upgradable – *atualizável.*

Denominação dada a computadores que podem ser atualizados trocando-se apenas de microprocessador. (T-309)

Upgrade – *atualização; atualizar.*

(1) Como verbo, passar a uma versão mais nova, geralmente mais poderosa, por exemplo, atualizar um sistema de computador com um disco rígido ou mais rápido, ou passar para uma versão mais nova ou sofisticada de um programa. (T-686)

(2) A aquisição de uma nova versão de um programa, ou uma versão mais poderosa ou mais recente de um computador periférico. (V-140)

Upgrade chip – *chip de atualização.*

Chip de versão nova, superior ao anterior. (V-677)

Upgrade socket – *soquete de atualização.*

Encaixe específico para acoplagem de chip de versão atual do processador. (V-493)

Upgraded computers – *computadores atualizados.*

Computadores que evoluíram de versões menos avançadas pela troca de componentes. (V-678)

Upgrading the processor – *aperfeiçoar o processador.* (V-675)

Upload – *transferir; carregar.*

Transferência de dados de um computador para outro. (V-345)

Uploading – *transferência, carregamento.*

Processo de fazer *upload*, de transferir arquivos. (U-34)

Upper case letter

Caracteres digitados com a tecla *Caps Lock* acionada. (M-131)

Upper memory – *memória superior.*

Registro de memória RAM acima de 640 Kbytes e abaixo de 1024 Kbytes. (R-135)

Upper memory block (UMB) – *Bloco de Memória Superior.*

Uma seção da memória alta do DOS. O espaço de 384 k entre 640 k e IMB – que não é memória ROM ou memória RAM de vídeo. É necessário LIM 4.0 para posicionar os programas TSR e dispositivos de *drives* aqui, por espaços liberados em 640 k para se executar aplicativos. (J-233)

Upper right corner – *alojado no canto superior direito.* (V-37)

Upper-case – *letra maiúscula, caixa alta.* (D-849)

Upper-level – *nível de hierarquia mais alto.* (J-425)

Upper-right – *lado superior direito.*

Lado ou borda superior direito de uma tela ou dispositivo de exibição. (D-630)

Uppercase – *caixa alta.*

Os caracteres constantes da parte superior das teclas de uma teleimpressora, máquina de escrever etc. (K-70) E

UPS (Uninterruptible Power Supply) – *Provisão Ininterrupta de Energia.*

O mesmo que *no-break*. Uma fonte de energia de reserva (geralmente, uma bateria) que assume a tarefa de fornecer eletricidade a um sistema de computador quando ocorre uma falta de energia na rede elétrica. Em geral, os *no-breaks* fornecem eletricidade apenas durante um tempo suficiente para permitir que os arquivos sejam gravados e o computador desligado. (Ver: Uninterruptible Power Supply). (C-143)

Upward – *ascendente.* (J-533)

URL (Uniform Resource Locator) – *Localizador Uniformizado de Recursos.*

(Ver: Uniform Resource Locator). (W-1)

Usable swap space – *espaço de troca usável.* (J-437)

Usage – *uso.*

Em COBOL, prefixo opcional. (T-667)

USB (Universal Serial Bus) – *Barramento Serial Universal.*

(Ver: Universal Serial Bus). (W-1)

Use – *usar.*

É um comando do dBase II que abre um arquivo de dados. (V-605)

UseNet (User NETwork)

“Rede de usuários”. Forma abreviada de UseNet News. (Ver: UseNet News). **(D-219)**

UseNet News

Sistema mundial de debates por computador por meio da Internet e de outras redes, que permite ao usuário participar de milhares de diferentes grupos de discussão (newsgroups) sobre qualquer assunto imaginável, com contribuições originais, chamadas de artigos, e comentários sobre esses artigos, chamados de artigos de acompanhamento. À medida que os artigos de acompanhamento aparecem, surge um encadeamento de debate. Um leitor de notícias com encadeamento (*thread newsreader*) agrupa esses artigos para que o leitor possa seguir o fluxo do debate. “Deja News” é um dos caminhos para se encontrar grupos de discussão UseNet. **(W-1)**

User’s guide – guia de usuário.

Manual de determinado software destinado aos usuários. **(S-8)**

User’s needs – necessidade do usuário. (H-639)

USER (User Systems Ergonomics Research) – Pesquisa de Sistemas Ergonômicos para Usuários. (O-32)

User – usuário.

(1) Aquele que utiliza um serviço de computação ou de telecomunicações. **(V-137)**

(2) Qualquer pessoa ou entidade que utiliza os serviços de um sistema de processamento de dados. Nos sistemas de processamento em tempo compartilhado (ISO), qualquer pessoa ou entidade que dispõe de uma entrada em conjunto de dados de usuário, ou qualquer pessoa que está autorizada a entrar em comunicação com o sistema. **(V-116)**

User Account Manager (UAM) – Gerenciador de Contabilidade do Usuário. (B-176)

User accounting – contabilidade do usuário. (D-870)

User area – área de usuário.

Uma área em um armazenamento em disco no qual estão armazenados todos os programas de usuários. **(H-267)**

User authentication – autenticação do usuário. O processo de proteger um *site* da Web requisitando ao usuário uma identificação (ID) e uma senha autorizadas antes de entrar no *site*. **(W-183)**

User Datagram Protocol (UDP) – Protocolo de Datagrama de Usuários.

Um serviço que opera nos mesmos níveis do TCP (*Transmission Control Protocol*), mas é mais simples e menos seguro. Ao contrário do TCP, o UDP não estabelece conexão com um computador remoto, mas simplesmente transmite os dados para o protocolo IP (*Internet Protocol*) sem conexão. **(W-48)**

User defined – definido pelo usuário.

Refere-se a parâmetros e opções que podem ser escolhidos pelo usuário do sistema. **(E-174)**

User defined key – tecla definida pelo usuário.

Essas teclas têm funções específicas dentro de uma certa aplicação, e sua função pode ser modificada pelo usuário. **(J-585)**

User defined period – período de uso definido.

Período preestabelecido em que o usuário tem acesso às informações. **(J-499)**

User definition – definição do usuário.

Refere-se a parâmetros e opções que podem ser escolhidos pelo usuário do sistema. **(C-112)**

User directory – diretório do usuário.

Diretório ao qual o usuário tem acesso. **(V-555)**

User driven – direcionado ao usuário.

Determinada informação que tem como alvo o usuário que a requisitou. **(V-521)**

User friendly – amigável ao usuário.

Programas que são amigáveis ao usuário do sistema. **(T-577)**

User group – grupo de usuários.

(1) Um conjunto de usuários RCAF que compartilham o uso de um determinado conjunto de dados.

(2) Grupo de pessoas ou entidades que utilizam o serviço de um sistema de processamento de dados. **(V-15)**

User identification (userid) – identificação do usuário.

(1) Símbolo, composto de 1 a 7 caracteres, que identifica cada um dos usuários de um sistema. **(V-556)**

(2) Um código identificador exclusivo atribuído a um usuário para que possa se identificar ao computador e, assim, entrar no sistema (*log on*). Para o procedimento de abertura de uma sessão de

trabalho na Internet, o usuário deve, normalmente, digitar seu *userid*, seguido de sua senha.

User interaction technique – *técnica de interação do usuário.* (D-907)

User interface (Graphical User Interface) – *interface gráfica do usuário.*

Refere-se ao sistema de interface gráfica que permite a configuração da tela de acordo com a vontade do usuário. (R-405)

User interface – *interface com o usuário.*

A parte de um programa com a qual o usuário interage. (E-65)

User level – *nível de usuário.* (V-33)

User mode – *modo usuário.*

Modo no qual se executam os programas. (T-572)

User priority – *prioridade de usuário.*

Prioridade que o sistema operacional dá para determinados usuários de uma rede de transmissão de dados. (V-331)

User process – *processo do usuário.* (T-585)

User profile – *perfil de usuário.*

Em sistema de TSO (opção de tempo compartilhado), uma espécie de tabela de atributo de usuários construída para cada usuário ativo a partir de informações coletadas durante a entrada em comunicação. (V-33)

User program – *programa de usuário.*

Programa desenvolvido por ou para um usuário específico executar uma tarefa. (T-147)

User requirements – *requisitos de usuário.* (U-330)

User state – *estado usuário.*

O menos privilegiado dos modos em que microprocessadores Motorola 680 X podem operar. Este é o modo no qual os programas aplicativos são executados. (J-12)

User written – *escrito pelo usuário.*

Qualquer rotina auxiliar do sistema escrita pelo usuário. (F-159)

User written program – *programa escrito pelo usuário.* (D-881)

User-accessible – *acessível ao usuário.* (B-80)

User-definable – *definível pelo usuário.*

Opções que podem ser definidas pelo usuário. (T-341)

User-definable environment – *configuração, equipamento, ambiente definível pelo usuário.* (A-24)

User-defined field – *campo definido pelo usuário.* (R-182)

User-defined function – *função definida pelo usuário.* (D-64)

User-developed applications – *aplicações desenvolvidas pelo usuário.*

São aplicações desenvolvidas pelo usuário em sistemas que simplificam a programação e o desenvolvimento de aplicativos direcionados à resolução de problemas específicos. (J-533)

User-friendly graphical interface – *interface gráfica amigável ao usuário.*

Com características que permitem uma maior facilidade de utilização pelo mesmo. (J-536)

User ID (User IDentification) – *Identificação do Usuário.*

(Ver: User Identification). (W-3)

User-installable – *instalável pelo usuário.*

Algo que o usuário por si mesmo pode instalar sem maiores recursos. (C-77)

User-oriented software package – *pacote de software orientado ao usuário.*

A aplicação composta de um ou mais programas que têm por objetivo atender às necessidades de mais de uma empresa. (J-360)

User-selectable – *selecionável pelo usuário.* (H-611)

User-space – *espaço do usuário.* (R-596)

UserId (user identification) – *identificação do usuário.*

(Ver: User identification). (R-319)

Username – *nome do usuário.*

Nome que identifica o usuário e permite seu acesso a uma rede de comunicações. É representado por 1 (um) a 20 (vinte) caracteres alfanuméricos. (R-145)

USING – *usando.*

Palavra reservada em linguagem de programação COBOL. (T-15)

Usual arithmetic conversion – *conversão aritmética usual.* (I-467)

Utilities function – função de utilitários. (D-815)

Utility – utilitário.

Programa de auxílio no gerenciamento dos recursos da máquina. (V-555)

Utility program – programa utilitário.

(1) Um programa projetado para realizar tarefas de manutenção no sistema ou nos componentes do sistema; por exemplo, um programa de *backup*, um programa de recuperação de arquivos e discos, ou um editor de recursos. (T-197)

(2) Uma rotina auxiliar que dá suporte ao programa de controle de mensagem e que executa o controle do sistema operacional. (S-401,448)

Utility routine – rotinas utilitária. (J-3)

UTP (Unshielded Twisted Pair) – Par Trançado sem Blindagem.

(Ver: Unshielded Twisted Pair). (W-173)

UUCP (UNIX-to-UNIX Copy Program) – Programa de Cópia UNIX para UNIX.

Um conjunto de programas que facilitam a transmissão de informações entre sistemas UNIX usando conexões seriais, principalmente a rede telefônica pública. (Ver: UNIX-to-UNIX Copy Program). (C-74)

UUEncode/UUDecode

Utilitários do UNIX que codificam/decodificam arquivos para torná-los apropriados para a transmissão/recuperação de correio eletrônico (*e-mail*) via Internet. Uma vez que as mensagens de *e-mail* devem ser texto, e não informação binária, o UUEncode pode decodificar arquivos binários que não sejam textos divulgados na UseNet, de modo que possam ser incluídos em uma mensagem de correio eletrônico. Quando a mensagem é recebida, o receptor pode executar o UUDecode para fazê-la voltar à forma de arquivo original, recuperando o arquivo binário. Há programas compatíveis com o UUEncode e o UUDecode que podem ser usados em sistemas Macintosh e Microsoft Windows 95 e Windows 98. (W-153)

UUNET

Uma organização antiga sem fins lucrativos que, entre outras coisas, opera um grande *site* da Internet que liga a rede de correio UUCP (*UNIX to UNIX Copy Program*) à Internet e tem um grande e útil arquivo FTP (*File Transfer Protocol*). Opera também Alternet, um dos maiores provedores de redes comerciais. Encontra-se no endereço que contém u u net t. u u. net t na extremidade. (W-154)



V.32

Em comunicações de modem, padrão de modulação definido pelo ITU-TSS para transmissão e recepção de dados via modem a 9.600 bps (bits por segundo). O padrão V.32, se necessário, pode transferir dados a 4.800 bps. **(W-9)**

V.32bis

Em comunicações modem, padrão de modulação definido pelo ITU-TSS que aumentou a taxa de transmissão e recepção de dados via modem de 9.600 bps (bits por segundo) do padrão V.32 para 14.400 bps. O padrão V.32bis, se necessário, pode transferir dados a 12.000, 9.600, 7.200 e 4.800 bps. **(W-8)**

V.34

Em comunicações de modem, padrão de modulação definido pelo ITU-TSS que dobrou a taxa de transmissão e recepção de dados via modem de 14.400 bps (bits por segundo) do padrão V.32bis para 28.800 bps. O padrão V.34 ajusta-se a mudanças nas condições da linha para permitir a taxa de transferência de dados mais alta possível. **(W-8)**

V.34bis

Em comunicações de modem, padrão de modulação definido pelo ITU-TSS, que foi fabricado pela U.S Robotics para transmissão e recepção de dados operando a 33,6 Kbps (kilobits por segundo) ao invés de 28,8 Kbps (taxa de transferência de dados do padrão V.34). **(W-8)**

V.42

Em comunicações de modem, padrão de correção de erros definido pelo ITU-TSS. O V.42 verifica os conjuntos de dados transmitidos para se certificar de que eles chegaram sem erros. Os dados que apresentam erros de transmissão são retransmitidos. Utiliza o método de correção LAPM (Link Access Protocol for Modems), podendo alterná-lo com o MNP4. **(L-44)**



V.42 bis

Em comunicações de modem, padrão de compactação definido pelo ITU-TSS que aumenta o desempenho dos modems. O V.42bis é uma técnica de compactação dinâmica que reduz o volume de dados que um modem precisa transmitir. Seu principal avanço está na capacidade de identificar quando a compactação será benéfica ou não. **(L-44)**

V.90

Em comunicações de modem, padrão de modem analógico de 56 K definido pelo ITU-TSS, que resultou da conciliação dos dois padrões proprietários X.2 (da USR, agora 3Com) e 56KFlex (da Lucent & Rockwell) para se tornar o mais moderno padrão de modem de 56 K. **(W-1)**

Vacation schedule – *escala ou programação de férias.* **(J-719)**

Vacuum – *vácuo.* **(J-327)**

Vacuum tube – *válvula eletrônica.*

Dispositivo eletrônico no qual a condução por elétrons ocorre por meio de vácuo ou do gás, dentro um envoltório selado. **(V-97)**

V.Fast Class (V.FC)

Em comunicações de modem, padrão de modulação patenteado que era usado por fabricantes de modems antes do surgimento do padrão V.34. Tem uma velocidade de transmissão de 28,8 Kbps (kilobits por segundo), porém não é tão confiável quanto o padrão V.34. **(W-8)**

V-dot communications standard – *padrão de comunicação “V.” (V ponto).*

Padrão convencional de nomeação usado na determinação das comunicações via modem definido pelo CCITT (*Comité Consultatif International Téléphonique*), agora ITU-TSS (*International Communications Union – Telecommunications Standards Section*). Todas as especificações começam com “V.” (V ponto). **(O-79)**

VAL

Função que dá o valor numérico dos números de um conjunto de caracteres. (D-682)

Validate – *validar*. (D-913)

Validation – *validação*.

Teste de correção dos dados, verificando se estão corretos ou se estão em concordância com padrões, regras ou convenções aplicáveis e preestabelecidas. (R-395)

Validation criteria – *critérios de validação*.

Critérios para verificação de que os dados estão corretos. (R-181)

Validation routine – *rotina de validação*.

Verificação se os dados estão corretos ou se estão em concordância com padrões, regras estabelecidas. (D-168)

Value – *valor*.

Uma quantidade definida como ou para uma constante, uma variável, um parâmetro ou um símbolo. (V-239)

Value added – *valor agregado*.

Representa os serviços que são vendidos agregados a um produto; por exemplo, você compra um computador e recebe suporte técnico, serviços etc. (J-134)

Value preserving – *preservação de valor*. (I-467)

Values accordingly – *valores de acordo*. (V-669)

Values passed forward – *valores encaminhados*.
Valores encaminhados à função. (D-486)

VAN (Value-Added Network) – *Rede com Valor Agregado*.

Uma rede de telecomunicações, como a Telenet, que oferece serviços complementares além de conexões e transmissões de dados. (B-40)

Vaporware

Software que foi bastante divulgado, porém não foi lançado no mercado ainda. Provavelmente ainda esteja em fase de desenvolvimento e não se sabe ao certo se seus problemas serão resolvidos. De qualquer maneira, o termo implica que o produto existe somente na mente do pessoal de marketing. (W-185)

VAR (Value-Added Reseller) – *Revendedor com Valor Agregado*.

Uma empresa que adquire hardware e software em

sua forma definitiva, revendendo-os ao público acrescidos de suporte ao usuário, serviços etc. (T-83)

Variable – *variável*.

(1) Uma quantidade que pode assumir qualquer valor em um determinado conjunto de números.

(2) Uma condição, transação ou evento que muda ou pode ser mudado como um dado resultante de um processamento adicional, mediante o sistema.

(3) Letra ou conjunto de letras seguido de um número que pode assumir diferentes valores no decorrer de um programa. (V-242)

Variable declaration – *declaração de variável*. (D-489)

Variable length field – *campo de comprimento variável*.

Campo cujo comprimento não se ajusta a uma norma fixa. A informação é armazenada em áreas de memória de comprimento variável, denominadas campos, entendendo-se por campo um grupo consecutivo de posições de memória cujo conteúdo é tratado como uma só unidade. (E-171)

Variable length object – *objeto de comprimento variável*.

Objeto que pode ter qualquer comprimento. (J-74)

Variable type – *tipo de variável*. (F-291)

Variable word-length computer – *computador com palavra de tamanho variável*. (E-413)

Variable-length – *de comprimento variável*. (G-284)

Variable-length record – *registro de tamanho variável*.

Registro de dados ou de instruções que apresentam tamanho não-fixado para armazenamento. (V-337)

Variable Length Subnet Masks (VLSM) – *Máscaras de Sub-redes de Tamanho Variável*.

Um mecanismo para fornecer sub-redes de diferentes tamanhos no interior de um bloco IP (*Internet Protocol*) individual. É um implemento do protocolo de roteamento OSPF. (W-49)

Variable-length word – *palavra de tamanho variável*. (G-284)

Variable-width brush – *escova de largura variável*.

Um condutor elétrico, de largura variável, usado na leitura de cartões perfurados; um contato é

fechado entre a escova e um eixo metálico quando existe uma perfuração naquele momento, enviando um pulso à CPU. (J-169)

Variation – *variação*.

Quantidade que expressa o grau de variação de uma variável aleatória (comparar com : *measure of location*). Muitas vezes descreve-se a variação como *dispersão* para distingui-la de diferenças a tendências semânticas. As medidas de variação são propriedades de uma distribuição de probabilidade ou cálculo de anistras delas. (T-105)

Variety – *variedade*. (A-45)

Varying – *diferente*. (V-32)

Varying-list – *lista de variáveis*.

Conjunto de variáveis. (D-391)

VAX/VMS – *sistema operacional VAX/VMS*.

Sistema operacional oferecido pela DEC (*Digital Equipment Corporation*) como normatizado para a série de computadores VAX. Funciona simulando uma máquina virtual para cada usuário dos computadores VAX. (R-176)

VBI (Virtual Binary Interface) – *Interface Binária Virtual*. (O-24)

VBX (Visual Basic Extension) – *Extensão Visual Básica*.

Biblioteca instalável em vários ambientes gráficos de programação. (K-163)

VC (Virtual Container) – *Armazenador Virtual*. Armazenador de dados virtual de rede. (B-227)

VCR (Video Cassete Recorder) – *videocassete*. Dispositivo capaz de guardar informação visual e sonora em fita magnética, e depois reproduzi-la. (E-35)

VDE (Visual Development Environment) – *Ambiente de Desenvolvimento Visual*.

Software no qual se trabalha com pontos de referência para o desenvolvimento de programas, que incluem caixas de diálogos e outros meios de comunicação lógica com o usuário. (B-130)

VDT (Video Display Terminal) radiation – *radiação VDT (Terminal de Exibição de Vídeo)*. Um tubo de raios catódicos. (B-82)

VDT (Video Display Terminal) – *Terminal de Exibição de Vídeo*. (Ver: Video Display Terminal). (V-573)

VDU (Video Display Unit) – *monitor de vídeo*. (U-52)

Vector – *vetor; vetorial*.

Como adjetivo, refere-se a uma quantidade que possui grandeza e orientação, contrastando com escalar, que só possui grandeza. (V-237, 295)

Vector code – *código vetorial*.

Um resultado armazenado na forma de vetor, ou seja, necessita de módulo, direção e sentido para ser definido. (K-1)

Vector format – *formatação de vetores*. (J-284)

Vector graphic – *gráfico vetorial*.

Uma tecnologia na qual as imagens são formadas na tela pelo movimento controlado do canhão de elétrons, de modo a produzir diretamente um objeto específico, como uma linha ou um círculo, ao invés de se fazer com que o canhão percorra sempre a tela inteira, linha a linha (como ocorre nos vídeos de varredura). (S-363)

Vector processing – *processamento vetorial*.

Técnica de processamento onde os dados são armazenados em cadeias vetoriais multidimensionais. (T-527)

Vector-image – *imagem vetorial*.

Digitalização de imagens por meio de processamento vetorial. (V-412)

Vectored interrupt – *interrupção vetorial*

Método eficaz implementado nos processadores para tratar diversos dispositivos diferentes, cada um dos quais sendo capaz de realizar interrupções, requerendo cada tipo de dispositivo diferente num só “controlador de interrupções”. (R-281)

Velocity of information – *velocidade da informação*.

Espaço de tempo utilizado pela informação para percorrer os meios de teleprocessamento. (U-422)

Vendor – *fornecedor*.

Uma empresa que vende ou fornece computadores, periféricos ou serviços relacionados à informática. (S-442)

Ventura Publisher

Um programa de *layout* de páginas para computadores compatíveis com o IBM-PC. Adquirido em 1994 pela Corel, é parte integrante do pacote CorelDRAW! a partir da versão 5. (S-343)

Venture – *risco; aventura.*

Diz-se do risco do investimento em certo produto de informática. (A-24)

Verb – *verbo.*

Em COBOL é a ação indicativa de parte de uma declaração incondicional. (D-423)

Verification – *verificação.*

É o ato de verificar quando uma operação foi completada corretamente. (S-283)

Verify – *verificar.*

Controlar informações após a gravação. O *default* do DOS é não verificar. (G-389)

Veronica (Very Easy Rodent Oriented Net-wide Index to Computerized Archives)

Desenvolvido na Universidade de Nevada, o *Vero-nica* é um programa que ajuda a encontrar informação (documentos, imagens gráficas, filmes e sons) no “espaço” *Gopher (gopherspace)*. É um serviço de pesquisa que percorre um banco de dados constantemente atualizado, encontrado na maioria dos grandes menus *Gopher*, com os nomes de quase todos os itens de menu dos milhares de servidores *Gopher*. (W-94)

Versatility – *versatilidade.*

Capacidade que possui um equipamento de executar diferentes funções, e que, geralmente, está em razão direta do custo das máquinas. (H-277)

Version – *versão.*

Uma extensão de um programa-produto normalmente mais atualizada que o programa básico. Cada versão de programa deve ter sua identificação e documentação própria. (V-183)

Version number – *número de versão.*

Número usado pelo criador de um software para identificar um determinado estágio na evolução de um programa comercial. Os números de versões são usados tanto antes quanto depois do lançamento público dos programas, embora os números anteriores ao lançamento só tenham significado para quem participa do desenvolvimento e dos testes. (U-302)

Vertical redundance check – *teste de redundância vertical.*

(Ver: Character parity check). (L-185)

Vertical retrace – *retraço vertical.* (T-590)

Vertical screen menu – *menu de tela vertical.*

Menu utilizado em softwares gráficos nos quais os comandos usuais são mostrados no lado direito da tela. Para acessá-lo, basta posicionar o ponteiro do mouse em cima do comando e clicar o mouse ou pressionar a tecla <enter>. (R-210)

Vertically integrate – *integrar verticalmente.* (O-65)

Very Large Scale Integration (VLSI) – *Integração em Escala Muito Grande.*

Tecnologia para produção de circuitos integrados, em que se tem um alto grau de compactação. Tipo de compactação de componentes internos de um chip. (V-550)

Very serious error – *erro muito grave.* (I-462)

Very-low emission – *emissão muito baixa.* (H-742)

VESA (Video Electronics Standards Association)

Padrão seguido pelos fabricantes do padrão de vídeo SVGA (Super VGA). (S-326)

VESA local bus – *barramento local VESA.*

Um padrão de barramento introduzido pela Video Eletronics Standards Association para os computadores pessoais com o microprocessador Intel 80486 antes do desenvolvimento do PCI (*Peripheral Component Interconnect*). O VL-Bus é geralmente usado para adaptar placas de vídeo e de rede ao barramento de expansão. (W-121)

VFAT (Virtual File Allocation Table) – *Tabela de Alocação de Arquivos Virtual.*

(Ver: Virtual File Allocation Table). (W-18)

VFPRINTF (VF PRINT Format) – *“impressão formatada”.*

Função em C com a mesma finalidade que *FPRINTF*, exceto pelo modo em uso. (Q-38)

VGA (Video Graphics Adapter) – *Adaptadora Gráfica de Vídeo.*

(Ver: Video Graphics Adapter.) (V-588)

VGA (Video Graphics Array) – *Matriz Gráfica de Vídeo.*

(Ver: Video Graphics Array). (E-29)

VGA graphics

Adaptador de vídeo lançado pela IBM, em 1987. Reproduz todos os modos de vídeo do EGA

(*Enhanced Graphics Adapter*) e acrescenta a eles vários outros. **(F-2)**

VGA monitor – *monitor VGA*.

Um padrão de gráfico de mapa de bits lançado pela IBM em 1987. As placas e monitores analógicos VGA (*Video Graphics Array*) conseguem apresentar, simultaneamente, até 256 cores contínuas, com uma resolução de 640 *pixels* horizontais por 480 linhas verticais. **(A-58)**

VHS

Fita de vídeo com 240-325 linhas de resolução horizontal, que é inferior à resolução da Super VHS (S-VHS) e dos videodiscos. **(W-4)**

Via – *por via, através de, mediante*. **(J-574)**

Video – *vídeo*.

- (1) Unidade de vídeo.
- (2) Técnica de exploração de caracteres em bloco, utilizando câmeras de televisão.
- (3) Relativo aos sinais de imagem ou seções de um sistema de televisão.
- (4) Prefixo que caracteriza as frequências elétricas suscetíveis de transmitir uma imagem de TV, geralmente de 100 Hz a 10 MHz, aproximadamente.
- (5) Tela. **(V-182)**

Video accelerator card – *placa aceleradora de vídeo*.

Placa que agiliza a confecção de gráficos na tela. **(V-674)**

Video adapter – *adaptador de vídeo, placa de vídeo*. **(R-153)**

Video adapter card – *placa adaptadora de vídeo*. Relativo ao equipamento ou métodos que transmitem dados do cartão para o vídeo. **(K-146)**

Video bandwidth – *diferença de amplitude de vídeo, largura da banda de vídeo*.

Representa a maior frequência de entrada que um monitor pode aceitar. **(E-51)**

Video BIOS (Basic Input/Output System)

Componente que contém dados da placa de vídeo. **(U-770)**

Video board – *placa de vídeo*.

Adaptadora que permite a utilização de gráficos no vídeo do computador. **(V-406)**

Video camera – *câmera de vídeo*.

Dispositivo periférico que manipula ou melhora o

desempenho da manipulação de imagens em vídeo de um sistema de computador. **(R-415)**

Video capture – *captura de vídeo*.

Um processo para transformar uma imagem de vídeo em uma imagem de computador. Implica a adição de hardware e software projetados para converter uma imagem analógica (TV) em uma imagem digitalizada (computador). **(W-4)**

Video card – *placa de vídeo*.

Permite conectar o micro ao monitor. **(V-665)**

Video compression – *compressão de vídeo*.

Refere-se aos programas que reduzem os arquivos os quais armazenam informações de vídeo, pela da redução de códigos e aproveitamento de áreas comuns entre quadros consecutivos. **(R-415)**

Video conference – *videoconferência*.

Uma conferência por computador mantida entre várias pessoas em diferentes localizações geográficas. Cada uma deve ter um PC com uma câmera de vídeo acoplada. Cada participante é gravado na câmera e a imagem é mostrada aos outros PCs participantes por um programa aplicativo especial. **(W-17)**

Video conferencing – *videoconferência*.

Teleconferência na qual imagens estáticas ou móveis podem ser transmitidas via monitor junto com voz e texto. (Ver: Video Conference). **(W-17)**

Video controller – *controladora de vídeo*.

A controladora de vídeo é o circuito responsável pela geração dos caracteres que são exibidos na tela. Normalmente (nos micros de fabricação nacional), está implementada com base num microprocessador Intel. **(H-337)**

Video disk – *videodisco*. **(F-207)**

Video display – *tela de vídeo*.

Dispositivo de exibição que utiliza um tubo de raios catódicos para exibição de caracteres e gráficos. **(S-46)**

Vídeo Display Terminal (VDT) – *Terminal de Display (tela) de Vídeo*.

Terminal que utiliza um vídeo (tubo de raios catódicos) para exibir caracteres e gráficos. **(V-573)**

Video Enhanced Standard Architecture (VESA)

– *Padrão de Arquitetura de Vídeo Avançado*.

Padrão de barramento que utiliza a transmissão de

dados entre os processadores e a placa de vídeo. (Ver: VGA monitor). **(V-500)**

Video game – *telejogo*.

Jogos produzidos para serem jogados em vídeo. **(K-161)**

Video graphics accelerator – *acelerador de vídeo gráfico*.

Placa que, com componentes especiais, consegue aumentar a velocidade da apresentação de telas gráficas. **(J-583)**

Video Graphics Adapter (VGA) – *Adaptadora Gráfica de Vídeo*.

Adaptadora que permite o aprimoramento da resolução e da palheta de cores. **(V-351)**

Video Graphics Array (VGA) – *Matriz Gráfica de Vídeo*.

Tipo de monitor para PC, podendo ser colorido ou monocromático, com resolução gráfica de 640 x 480. (Ver: VGA monitor). **(E-29)**

Video Interface Module (VIM) – *Módulo de Interface de Vídeo*.

Dispositivo que sincroniza áudio e vídeo numa videoconferência. **(B-122)**

Video memory – *memória de vídeo*.

A memória localizada na placa de vídeo ou no subsistema de vídeo, a partir da qual as imagens são criadas. Em alguns casos, a memória de vídeo só pode ser acessada pelo hardware do vídeo. Entretanto, em geral tanto o processador de vídeo quanto a unidade central de processamento (CPU) têm acesso à memória de vídeo, e as imagens são produzidas como resultado da modificação da memória de vídeo pela CPU. Normalmente, o circuito de vídeo tem prioridade sobre o processador quando ambos tentam ler ou armazenar informações numa posição da memória de vídeo ao mesmo tempo. Como resultado, a atualização da memória de vídeo costuma ser mais lenta do que o acesso à memória principal. **(V-225)**

Video monitor – *monitor de vídeo*.

Saída da CPU baseada na tela de televisão. **(V-665)**

Video port – *porta de vídeo*. **(E-394)**

Video processing – *processamento de vídeo*.

Operações que envolvem a entrada/saída de dados para a apresentação de textos e imagens gráficas em um monitor. **(W-85)**

Video ROM shadow

Cópia do conteúdo do vídeo da memória de leitura (ROM) para a memória de acesso aleatório (RAM) com o objetivo de agilizar o acesso do microprocessador a essas memórias. **(U-801)**

Video shadowing – *duplicação de vídeo*.

Tecnologia que carrega o sistema BIOS e ROM do vídeo para a memória durante o *boot*. (Ver: Video ROM shadow). **(B-80)**

Video signal – *sinal de vídeo*.

Ondas que agem sobre uma tela de vídeo. **(U-442)**

Video stored device – *dispositivo de armazenamento de vídeo*.

Dispositivo que armazena dados de uma imagem digitalizada, sendo possível sua edição quadro a quadro. **(O-67)**

Video terminal – *terminal*.

Equipamento composto por um adaptador de vídeo, um monitor e um teclado. O adaptador e o monitor, mais raramente, o teclado fazem parte da mesma unidade. O terminal não tem capacidade própria de processamento e fica ligado a um computador por cabo através de um *link* de comunicações. **(U-242)**

Video toaster

Programa integrado com uma interface especial para computadores Amiga, designado a trabalhar com edição profissional de imagens de vídeo em alta definição, no sistema SVHS. **(B-110)**

Video transducer – *transdutor de vídeo*.

Conversor de energia para vídeo, que adapta a energia do sistema às necessidades do monitor. **(U-459)**

Video-adapter – *adaptador de vídeo*.

Dispositivo usado para a adaptação de vídeo a um determinado equipamento. **(J-176)**

Video-capture hardware – *equipamento para captura de vídeo*.

Equipamento que digitaliza imagens vindas de uma câmera de vídeo, para serem utilizadas e armazenadas em computadores. **(O-67)**

Video-editing workstation – *estação de edição de vídeo*.

Local em que se editam imagens gráficas via monitor. **(L-108)**

Video-playback capability – *capacidade de reprodução do vídeo.*

Refere-se aos sistemas que permitem captar, manipular, armazenar, reproduzir e associar a aplicações imagens animadas de vídeo. (R-410)

Videodisk – *videodisco.*

Um disco óptico usado para armazenar imagens de vídeo e sons associados a elas. (E-20)

Videodisk player – *acionador de videodisco.*

Acionador que permite o uso da leitura de videodiscos. (V-349)

Videoport – *porta do vídeo.*

Placa na qual o vídeo é conectado ao computador. (T-394)

Videotape – *fita de vídeo.*

Fita que contém imagens e sons. (V-394)

Videotext – *videotexto.*

Serviço interativo de recuperação de informações, acessado por meio de linhas telefônicas e mostrado numa tela de TV ou terminal de videotexto. (J-390)

View – *ver; visão, visualização (de um documento ou arquivo).*

(1) Como verbo, apresentar informações na tela de um monitor, como em “ver um arquivo”.

(2) Como substantivo, a apresentação de dados ou imagens gráficas sob uma determinada perspectiva.

(3) No gerenciamento de banco de dados relacionais, uma tabela lógica criada por meio da especificação de uma ou mais operações relacionais sobre uma ou mais tabelas.

(4) Nos programas de CAD, uma imagem de um modelo gráfico tridimensional, tal como seria observado de um determinado ponto de vista. (C-145)

View file – *ver arquivo.* (V-669)

View outline mode – *modo de visualização do esboço.* (L-121)

View time – *tempo de concepção.* (V-748)

Viewable – *visualizável.*

(Ver: View). (R-335)

Viewer – *visor.*

Programa que mostra o conteúdo dos arquivos. (T-342)

Viewmenu – *menu de visão.*

Menu que apresenta informações na tela de um

monitor, ou dados ou imagens gráficas sob uma determinada perspectiva. (J-387)

Viewscript – *roteiro de apresentação.*

Procedimento que apresenta na tela um rascunho do documento a ser impresso. (V-509)

Virtual – *virtual.*

Um adjetivo usado para descrever um dispositivo ou serviço que não é, na realidade, o que aparenta ser. O modo como um dispositivo virtual se apresenta ou é implantado difere significativamente do dispositivo ou serviço utilizado pelo usuário. Por exemplo, o usuário do computador pode tratar um disco virtual como se fosse um disco físico, mas o disco virtual é, na realidade, uma parte da memória do computador usada como se fosse um disco. Outro exemplo é a memória virtual, simulada mediante paginação, *cache* ou uso de áreas de disco. (T-221)

Virtual address – *endereço virtual.*

Um endereço de armazenamento num armazenamento virtual. O endereço virtual deve ser traduzido para um endereço real (da memória real) quando for usado. (V-601)

Virtual address area – *área de endereçamento virtual.*

Espaço virtual de tamanho muito superior ao da memória real disponível. (K-205)

Virtual address space – *espaço virtual de endereços.*

Em sistemas com memória virtual, a parte da memória virtual atribuída a um trabalho, a um terminal de usuário ou a uma tarefa do sistema. (E-118)

Virtual auxiliary memory – *memória auxiliar virtual.*

(Ver: Virtual memory). (D-114)

Virtual circuit – *circuito virtual.*

Circuito de linhas comutadas que permite aos usuários montar as conexões necessárias ao seu circuito. (R-362)

Virtual computer – *computador virtual.* (D-115)

Virtual CPU – *UCP virtual.*

Unidade central de processamento virtual (simulada). (T-583)

Virtual desktop – *desktop virtual.*

Computador de mesa com acessórios para realidade virtual. (L-110)

Virtual device – *dispositivo virtual*.

Um dispositivo que pode ser endereçado, mas que não existe fisicamente. Por exemplo, um esquema de endereçamento baseado em memória virtual usa espaço em disco para simular uma capacidade de memória maior do que a memória física disponível. (C-149)

Virtual Device Driver (VxD) – “*driver*” de *dispositivo virtual*.

Configurações que controlam uma memória virtual. (Ver: VxD). (T-389)

Virtual disk drive – *unidade de disco virtual, armazenamento virtual*.

Um espaço endereçável que parece ser, ao usuário, armazenamento real, com base no qual instruções e dados são mapeados para localizações de armazenamento real. (V-36)

Virtual DOS Machine

É o equipamento que executa trabalhos em realidade virtual interconectado aos recursos do sistema operacional. (L-96)

Virtual drive – *drive virtual, unidade de disco virtual*.

(1) Espaço que é reservado da memória RAM do computador e utilizado como se fosse um outro dispositivo de disco, que armazena informações e é acessado como se fosse realmente um *drive* normal. *Drive* que, apesar de fazer o papel de dois, é fisicamente um só. (V-667)

(2) Discos com características especiais que normalmente são produzidos a partir de um disco físico, que pode conter inúmeros discos virtuais ou, como forma de acelerar o processo de trânsito dos dados, são criados a partir da própria memória. (J-494)

Virtual File Allocation Table (VFAT) – *Tabela de Alocação de Arquivos Virtual*.

A tabela de alocação de arquivos usada no Windows 95 e Windows 98. A VFAT usa Modo Protegido (*Protected Mode*), uma condição operacional que permite a um PC endereçar toda a sua memória. (W-18)

Virtual LAN (VLAN) – *LAN Virtual*.

Um grupo de trabalho (*workgroup*) lógico configurado para o usuário, ou uma coleção de endereços EtherNet. (W-75)

Virtual Machine (VM) – *Máquina Virtual*.

(1) Simulação funcional de um computador e de seus dispositivos associados.

(2) No VM/370, cada máquina virtual é controlada por um sistema operacional adequado. O VM/370 controla a operação concorrente de múltiplas máquinas virtuais sob um só sistema/370.

(3) Software que imita a atuação de um dispositivo de hardware, como um programa que permita que aplicativos escritos para um processador Intel sejam executados com um chip Motorola.

(4) Na linguagem Java, um espaço de memória protegido em que um *applet* (aplicativo) em Java pode ser executado de forma segura, sem qualquer acesso ao sistema de arquivos do computador. (V-228)

Virtual memory – *memória virtual*.

(1) Um método que permite ampliar a capacidade aparente da memória RAM do computador incorporando a ela uma parte do disco rígido. A memória virtual faz parte do dia-a-dia da microinformática há muito tempo; diversos programas aplicativos, como o Microsoft Word, usam normalmente o disco em vez da memória para armazenar dados ou instruções. Porém, um esquema verdadeiro de memória virtual tem que ser implementado ao nível do sistema operacional, de modo que fique disponível a todos os programas. Usando a memória virtual, até um programa como o WordPerfect, que insiste em colocar o documento inteiro na RAM, pode trabalhar com documentos de tamanho ilimitado (ou de tamanho limitado à capacidade do disco rígido, e não apenas da memória RAM). (V-83)

(2) A noção de espaço de armazenamento que pode ser considerada como memória principal endereçável pelo usuário do sistema de computador no qual os endereços virtuais são mapeados em endereços reais. O tamanho da memória virtual é limitado pelo esquema de endereçamento do sistema de computador e pelo conjunto de armazenamentos auxiliares disponíveis, e não pelo número relativo de cada registro. (D-766)

Virtual memory manager – *gerenciador de memória virtual*.

A noção de espaço de armazenamento que pode ser tida como memória principal endereçável pelo usuário de um sistema de computação no qual os endereços virtuais são mapeados em endereços reais. (J-21)

Virtual printer – *impressora virtual*.

Uma impressora que pode ser endereçada, mas que não existe fisicamente. (H-715)

Virtual Private Network (VPN) – *Rede Privada Virtual*.

É uma rede “virtual” composta de um conjunto de nós em uma rede pública como a Internet, os quais se comunicam entre si usando a criptografia (*encryption*), de forma que usuários não-autorizados não possam entender as mensagens transmitidas se os nós forem conectados por linhas privadas. Assim, a VPN tem a vantagem de poder conectar-se a uma LAN (rede local) de qualquer lugar da Internet. Além de uma conectividade mais fácil, a VPN fornece contas de telefone mais baixas, sobretudo para aqueles que viajam muito a trabalho. Para estes, basta registrar-se em um ISP (*Internet Service Provider*) nacional e chamar POPs (*Points Of Presence*) locais de seus hotéis, podendo facilmente conectar-se novamente à rede local de sua companhia. A resposta da Microsoft para a VPN é o PPTP (*Point-to-Point Tunneling Protocol*). (W-75)

Virtual Reality (VR) – *Realidade Virtual*.

Simulação de sensações táteis, visuais e sonoras por meio do uso do computador em tempo real. (V-348)

Virtual Reality Modeling Language (VRML) – *Linguagem de Modelagem de Realidade Virtual*.

Uma linguagem de programação que foi projetada para construir ambientes interativos tridimensionais na WWW (Internet). Com esta linguagem, um programador pode criar um “mundo tridimensional virtual” que o usuário pode explorar, transitando dentro de uma imagem gráfica e interagindo com objetos. A VRML foi criada por Mark Pesce e Tony Parisi em 1994. (W-28)

Virtual space – *espaço virtual*. (U-328)

Virtual storage – *armazenamento virtual*.

A noção de espaço de armazenamento que pode ser tida como memória principal endereçável pelo usuário de um sistema de computador no qual os endereços virtuais são mapeados em endereços reais. (S-291)

Virtual storage access method – *método de acesso ao armazenamento virtual*. (S-291)

Virtual Storage Extended (VSE) – *Armazenamento Virtual Estendido*.

Espaço de armazenamento estendido, que pode ser requisitado como endereçamento principal de armazenamento por um usuário do sistema de computador. (V-525)

Virtual terminal – *terminal virtual*.

Terminal não-físico definido como um superconjunto das características de uma classe de tipos de terminais físicos. O conceito de terminal virtual é análogo à definição de uma linguagem do mundo não-real a qual pode ser traduzida, bilateralmente, em um conjunto de linguagens do mundo real. Em algumas redes de comutação de pacotes, têm sido realizadas tentativas para empregar o conceito de terminal virtual como meio de traduzir protocolos entre terminais diferentes. No nó de entrada, a mensagem é traduzida para o formato de terminal virtual, e no nó de saída, é novamente traduzida para o protocolo do terminal receptor. (H-267)

Virtual-address level – *nível de endereçamento virtual*. (D-117)

Virtual-equals-real area – *área virtual-igual-à-real*.

Área da memória onde os endereços virtuais, reais e absolutos coincidem. (K-719)

Virtual-physics laboratory – *laboratório de física virtual*.

A simulação de um laboratório de experiências físicas em computadores. (K-161)

Virtually – *virtualmente*.

Feito de forma virtual. (Ver: Virtual). (V-112)

Virus – *vírus*.

Rotina ou sub-rotina que causa danos em arquivos ou na área de *boot* do computador. (V-539)

Virus checking – *verificação de vírus*.

Verificação da existência de vírus escondidos no sistema de computador. (J-611)

Virus morphology – *morfologia do vírus*.

Características especiais dos vírus ou de um vírus específico de computador. (J-494)

Virus protection – *proteção contra vírus*.

Proteção contra vírus que possam infectar o sistema de computador. (J-620)

Virus scan – *detector de vírus.*

Programa que lê arquivos em busca de vírus escondidos no sistema de computador. (J-572)

Viruses – *virose.*

Contaminação de um sistema de computação por vírus digitais. (O-30)

Visibility – *visibilidade.* (V-35)

Vision system – *sistema visual.*

Conjunto de aparelhos com os quais uma máquina capta imagens. (U-441)

Visual application designer – *projetista de aplicação visual.* (J-598)

Visual Basic

Linguagem que trabalha sob o ambiente Windows. (V-583)

Visual Batch Language

Utilitário do Windows que permite juntar características do Windows com arquivos de lote do DOS. (L-91)

Visual C++

Um sistema de desenvolvimento de aplicações para a linguagem de programação C++, desenvolvido e comercializado pela Microsoft. Visual C++ possibilita ao usuário desenvolver aplicativos para o ambiente MS-DOS e Windows fácil e rapidamente. É mais complexo do que a linguagem Visual Basic. (W-7)

Visual display unit – *unidade de exibição visual.*

Tubo de raio catódico, usado para expor dados em forma diagramática ou em caractere. (E-413)

Visual editor – *editor visual.*

Editor de exibição visual. (B-52)

Visual programming tool – *ferramenta de programação visual.*

Aplicativo de programação em que elementos como tela e relatórios são desenhados, e não codificados. (O-D10)

Visual sensor – *sensor visual.*

Dispositivo que converte variáveis visuais em dados que podem ser trabalhados pelo computador. (U-441)

Visual-programming – *programação visual.*

Programação na qual se utiliza ícones para fazer a estrutura lógica do programa. (V-506).

Visually oriented – *visualmente orientado.*

Os aplicativos desenvolvidos para uso em interfaces gráficas, que quase não necessitam de comandos. (R-393)

VLAN (Virtual LAN) – *LAN Virtual.*

(Ver: Virtual LAN). (W-75)

VL-Bus – o mesmo que *VESA local bus.* (W-61)

Vlookup – *procura vertical.*

Localização vertical de termos associados a valores referenciados. (V-444)

VLSI (Very Large Scale Integration) – *Integração em Escala Muito Grande.*

(Ver: Very Large Scale Integration.) (V-572)

VLSM (Variable Length Subnet Masks) – *Máscaras de Sub-redes de Tamanho Variável.*

(Ver: Variable Length Subnet Masks). (W-49)

VM (Virtual Machine) – *Máquina Virtual.*

(Ver: Virtual Machine.) (O-110)

VM/SP (Virtual Machine/System Product) – *Máquina Virtual/Produto de Sistema.*

É um sistema operacional que gerencia os recursos de um sistema de computador. (H-717)

VMM (Virtual Machine Manager) – *Gerenciador de Máquinas Virtuais.* (O-51)

VMS (Virtual Memory System) – *Sistema de Memória Virtual.*

Sistema operacional multiusuário utilizado pelas máquinas de grande porte VAX da Digital Equipment Corporation. (S-38)

Voice capability – *recurso de voz.*

Recursos que permitem a manipulação (interpretação e geração) de informações em voz falada (avisos, mensagens, controle de atividades etc.). (R-385)

Voice channel – *canal de voz.*

Faixa de transmissão entre frequências de 150 a 3400 Hz. (R-386)

Voice grade – *canal de voz, classe de voz.*

Um canal para a transmissão de dados orais, digitais ou analógicos, geralmente com uma faixa de frequência entre 300 e 3000 ciclos por segundo. (T-803)

Voice input device – *dispositivo de entrada de voz.* (V-574)

Voice mail – *correio de voz.*

Na automação de escritórios, um sistema de comunicações no qual mensagens faladas são transformadas em mensagens digitais armazenadas numa rede de computadores. Quando a pessoa a quem se destina a mensagem entra no sistema e verifica que há uma mensagem à sua espera, a mensagem é “lida” pelo computador. (A-137)

Voice processing – *processamento de voz.*

Processa as ondas sonoras criadas pela fala. (J-496)

Voice recognition – *reconhecimento de voz.*

A capacidade de entendimento da fala humana pelo computador, com a finalidade de receber instruções e dados diretamente das pessoas. (E-56)

Voice recognition program – *programa de reconhecimento de voz.* (J-578)

Voice recognition technology – *tecnologia de reconhecimento vocal.* (J-496)

Void – *vazio, lacuna.*

Uma pequena área sem tinta magnetizada em um material para ser lido num sistema UCR (reconhecimento óptico de caracteres). (V-269)

VOL – *volume.*

Exibe o rótulo de volume de um disquete. Os rótulos de volume são gerados com o comando FORMAT. (T-230)

Volatile – *volátil.*

Característica da memória RAM de poder ser gravada e desgravada. (E-370)

Volatile memory – *memória volátil.*

Memória que perde as informações armazenadas só se se desligar o computador. (S-139)

Volt – *volt.*

Unidade usada para medir a diferença de potencial ou força eletromotiva. (P-166)

Voltage – *tensão, voltagem.*

(1) Esforço mecânico causado por forças que tendem a esticar um material tensionado.

(2) Diferença de potencial elétrico entre dois pontos de um circuito (voltagem).

(3) Força eletromotriz alternada periódica, cujo valor médio num período é nulo.

Nota: Não havendo indicação em contrário, este

termo subentende o valor eficaz de força eletromotriz, que varia de acordo com a senóide do tempo.

(4) Grandeza escalar igual à integral da linha do vetor de campo elétrico entre dois pinos considerados de um campo e ao longo de um percurso dado.

Nota: O termo tensão elétrica é usado quando for preciso evitar confusão. (V-100)

Voltage cycle – *ciclo de voltagem.* (T-606)

Voltage level – *nível de tensão.*

Nível de força que produz o movimento das cargas elétricas de um condutor. (J-94)

Volume – (ISO) *volume.*

(1) Uma certa quantidade de dados considerados juntos e que podem ser tratados como uma unidade.

(2) Um transporte de dados que pode ser montado e desmontado como uma unidade; por exemplo, uma fita magnética, um disquete etc.

(3) A parte da unidade de armazenamento que pode ser acessada por um mecanismo de leitura/gravação com a função de ler ou gravar dados. (H-294)

Volume label – *rótulo de volume.*

Um rótulo interno que precede e indica o início de um conjunto de dados contidos num volume. (V-596)

Volume slider – *ajustador de volume.*

Recurso do “Creative Mixer” em que se ajusta o volume do som emitido pela tela, com o mouse, cujo cursor “desliza” sobre o canal de ajuste, selecionando a intensidade de volume desejada. (L-164)

Voodoo

Chip usado pelo 3DFX, para fornecer mais potência na criação de imagens gráficas em 3-D. (W-14)

VPN (Virtual Private Network) – *Rede Privada Virtual.*

(Ver: Virtual Private Network). (W-75)

VPRINTF (Value PRINT Format) – *“formatação de impressão de valores”.*

Comando em C que aceita um ponteiro e aplica a cada um, um formato. (Q-38)

VR (Virtual Reality) – *Realidade Virtual.*

(Ver: Virtual Reality). (W-8)

VRAM (VÍdeo RAM) – *RAM de vídeo.*

Método de acesso à memória virtual. São chips de

memória RAM (*Random Access Memory* ou Memória de Acesso Aleatório) que maximizam o desempenho das placas de vídeo. Eles permitem que sejam feitas, ao mesmo tempo, operações de transferência de dados para os chips, e dos chips para outros componentes do computador. Em consequência, o processo de leitura não é prejudicado pelo processo de escrita, e vice-versa. Os chips de RAM de vídeo são utilizados nas placas de vídeo de topo de linha. **(V-196)**

VRCreator – *criador de realidade virtual*.

Ferramenta gráfica que proporciona criar objetos em terceira dimensão e a capacidade de fixar ações, reações e conectá-los entre si. **(L-81)**

VRML (Virtual Reality Modeling Language) – *Linguagem de Modelagem de Realidade Virtual*. (Ver: Virtual Reality Modeling Language). **(W-28)**

VSAT (Very Small Aperture Terminal)

Um terminal de satélite relativamente pequeno para comunicações digitais. Mede entre 1 e 2 metros de comprimento. **(B-38)**

VSE (Virtual Storage Extended) – *Armazenamento Virtual Estendido*.

Sistema operacional que é a extensão do DOS/VS, consistindo de funções avançadas VSE, do suporte mínimo do sistema operacional e de alguns programas-produto da IBM. **(R-398)**

VSPRINTF (VS PRINT Format) – “*formatação de impressão*”.

Comando em C que faz a saída para o *buffer* com os argumentos fornecidos por uma matriz. **(Q-38)**

VT100

O número de referência de um tipo de terminal fabricado há muito tempo pela Digital Equipment Corporation. Softwares apropriados podem capacitar um microcomputador a usar este código para emular tal terminal. **(W-153)**

VTOLSD C Language

Permite desenvolver VxD em 32 bits em linguagem C ou C++; proporciona uma especializada versão da biblioteca da linguagem C. **(L-64)**

VTOP – *partição de disco da memória virtual*.

Determinada área de disco visada para armazenamento de dados da memória virtual. **(V-358)**

VU (Voice Unity) meter display – *mostrador de medidor de unidade de voz*.

Mostrador do medidor de unidade de voz; mostra intensidade do som que sai dos alto-falantes. **(L-163)**

VxD (Virtual Device Drive)

Utilitário desenvolvido em linguagem Assembler com a função de gerenciar dispositivos de hardware, de emular hardware etc. **(L-64)**



W3 (WWW)

(1) Abreviatura de *World Wide Web*. (Ver: World Wild Web).

(2) Um navegador da World Wide Web para emacs (editor de texto baseado no UNIX). **(W-84)**

Wafer – lâmina.

Uma peça fina e plana de cristal semiconductor usada na fabricação de circuitos integrados. Várias técnicas de gravação química, dopagem e depósito de camadas são empregadas para criar os componentes do circuito na superfície da lâmina. Em geral, diversos circuitos integrados idênticos são formados na superfície de uma única lâmina que, em seguida, é cortada em seções individuais. Depois, cada circuito integrado recebe a fiação apropriada e é embalado em um invólucro de plástico, metal ou cerâmica. **(C-09)**

WAIS (Wide Area Information Server) – Servidor de Informação Remoto.

(Ver: Wide Area Information Server). **(W-94)**

Wait – espera, intervalo; esperar.

(1) Condição em que se acha a execução de um programa que não faz uso da unidade central de processamento por uma das causas seguintes:

- a) não existe outro programa de maior prioridade utilizando a central de processamento;
 - b) são necessários dados de um dispositivo de entrada, e é preciso esperar até que a informação seja transferida para a memória;
 - c) serão transferidos dados para um dispositivo de saída, e é preciso esperar até que sejam transferidos dados ao dispositivo;
 - d) o próprio programador decide esperar um evento, que será avisado por uma notificação. **(E-212)**.
- (2) Condição de pausa até que uma tecla seja pressionada. **(V-607)**
- (3) Comando que faz com que o programa espere até que um caractere seja encontrado pelo operador. **(D-675)**

Wait condition – condição ou estado de espera. Estado em que um processador não está ativo, mas



sim esperando por entradas provenientes de periféricos. **(J-55)**

Wait state – estado de espera.

Estado de um programa que está em uma lista de espera, aguardando liberação do processador para execução do serviço. **(V-333)**

Walkthrough Pro

Permite observar planos e perspectivas visuais criados em ambiente Windows simultaneamente. Entretanto, é limitado, pois não tem recursos para importar objetos e não havendo som, não é possível comunicar-se com outros aplicativos do Windows. **(L-83)**

Wallpaper – papel de parede.

Nas interfaces gráficas como o Windows, uma imagem ou padrão gráfico exibido como fundo de tela por trás das janelas ou outros itens na área de trabalho do computador. O usuário pode escolher um tipo de papel de parede entre um grupo de padrões disponíveis, ou mesmo criá-lo. **(V-399)**

WAN (Wide Area Network) – Rede de Área Extendida, Rede Remota.

(Ver: WIDE AREA NETWORK.) **(V-179)**

WAN router – roteador WAN.

Um dispositivo que acelera a remessa de mensagens dentro de uma rede de comunicações que interliga áreas geograficamente separadas. **(B-01)**

Warehousing – roteador WAN.

Loja que vende equipamentos e suprimentos para informática. **(A-37)**

Warnier-Orr diagram – diagrama Warnier-Orr.

Técnica de desenvolvimento de programas do francês Warnier e continuada por Orr. O método consiste no estudo hierárquico dos problemas, numa abordagem pelos dados e numa escolha limitada das estruturas de base. **(J-425)**

Warning – perigoso; perigo, alerta, aviso.

Aviso ao usuário de que determinado comando pode fazê-lo perder várias informações. **(T-419)**

Warning message – *mensagem de advertência (aviso).*

Mensagem ou indicação que indica a ocorrência de um possível erro, ou que adverte para uma ação que deverá ser executada. Contrasta com *error message*. (V-220)

WARP

Versão do novo OS/2 lançada para competir como plataforma com o Windows. (A-43)

Warranty – *garantia do vendedor*. (V-36)

Washed out – *descolorido, desbotado*. (V-25)

Watchdog timer – *cão de guarda (gíria).*

Dispositivo que assinala que uma ação esperada não foi realizada ao fim de um intervalo de tempo previamente definido. (R-126)

Watt – *watt*.

A unidade de potência elétrica igual ao consumo de 1 joule de energia em 1 segundo. A potência de um circuito é a função do potencial entre as duas extremidades do circuito e da corrente que flui através dele. Se E = potencial, I = corrente, R = resistência e W = watts, a potência em watts pode ser calculada como $W = (I) \times (E)$, $W = (I)^2 \times (R)$ ou $W = E^2 / R$. Uma lanterna pequena consome entre 1 e 2 watts; um rádio de automóvel tem uma saída de aproximadamente 5 watts, e uma torradeira usa cerca de 1200 watts. Nos circuitos de baixa potência, a potência é medida, usualmente, em micro-watts (0,000001 watt) ou miliwatts (0,001 watt). Nos circuitos de alta potência, as unidades mais comuns são os kilowatts (1.000 watts) e os megawatts (1.000.000 watts). (T-40)

WAV

Formato de arquivo que armazena ondas sonoras, desenvolvido em conjunto pela Microsoft e pela IBM, que pode ser usado no ambiente Windows. A especificação considera formatos de armazenamento de 8 a 16 bits, em mono ou estéreo, apesar de que a maioria destes arquivos na Internet é de sons mono de 8 bits. Quando uma tecla errada é pressionada e o PC emite um som sibilante, o sistema operacional está, na verdade, executando um arquivo WAV. Arquivos de ondas sonoras têm a extensão *.WAV. (W-91)

Wave – *onda*.

Qualquer distúrbio ou modificação de natureza periódica ou oscilatória; por exemplo, ondas de luz ou som. (U-140)

Wave editor – *editor de ondas*.

Editor para as ondas, normalmente usado para interpretação de ondas sonoras e edição destas, proporcionando entendimento de algumas vozes e programas direcionados à produção de músicas e sons digitais. (J-578)

Wave-table – *mesa de ondas*.

Tubo metálico de seção retangular onde se propagam sinais eletromagnéticos de muito alta frequência. (D-441)

Waveform – *forma de onda*.

Forma da onda de frequência dos dados que trafegam na linha. (R-381)

Waveform amplifier – *amplificador de forma de onda*.

Amplificador que amplia o modo como a amplitude de uma onda varia no tempo. (C-06)

Wavelength – *comprimento de onda*.

A distância entre os picos e vales sucessivos de um sinal periódico que se propaga por meio do espaço. (E-23)

Wavelength Division Multiplexing (WDM)

Uma tecnologia para transmitir múltiplos sinais ao mesmo tempo por meio de uma única fibra óptica. Os sinais propagam-se dentro de faixas de cor, com uma faixa de cor para cada sinal. (W-12)

Wavetable synthesis

Em multimídia, uma tecnologia que usa sons digitais de instrumentos musicais gravados, ou outros sons armazenados na placa de som do computador do usuário, para produzir áudio realístico. (W-67)

Way – *caminho; maneira, modo*. (H-615)

WDM (Wavelength Division Multiplexing)

(Ver: Wavelength Division Multiplexing). (W-12)

Weak point – *ponto frágil*.

Fragilidade do sistema, equipamento ou programa. (K-3)

Web – *rede, teia, trama, entrelaçamento*.

Forma abreviada muito freqüente para *World Wide Web*. (Ver: World Wide Web). (C-33)

Web browser – *navegador da Web*.

Um programa aplicativo cliente que permite ao usuário visualizar documentos em HTML (*HyperText Markup Language*) na WWW (tam-

bém em outra rede ou no seu próprio computador), seguir os hiperlinks entre eles e transferir arquivos. É a ferramenta (programa) que permite ao usuário “surfar” na Internet e localizar páginas da Web. Entre os navegadores mais conhecidos estão o Netscape Navigator, que faz parte do pacote Netscape Communicator da Netscape Communications, e o Microsoft Internet Explorer. (W-1)

Web page – *página da Web.*

Uma página de um documento na *World Wide Web*. Normalmente, é um arquivo escrito em HTML (*Hypertext Markup Language*), armazenado em um servidor, cujas informações podem ser vistas na Internet. As informações exibidas em uma página da Web podem incluir gráficos, áudio e vídeo altamente sofisticados. Uma página da Web, em geral, tem vínculos (*links*) com outras páginas. Cada página tem seu próprio endereço, denominado URL (*Uniform Resource Locator*), na forma de: <http://www.henclan.com>. As páginas da Web são unidas para formar a *World Wide Web*. (W-1)

Web server – *servidor da Web.*

(1) Uma máquina ou software que envia a informação solicitada pelo navegador da Web (*Web browser*), usando um protocolo WWW chamado HTTP (*HyperText Transfer Protocol*). Basicamente, é um servidor que armazena documentos na WWW, tornando-os disponíveis para visualização por meio de navegadores remotos. Os servidores da Web foram desenvolvidos para a maioria dos sistemas de computador.

(2) Software que transforma o computador em uma máquina apta a colocar páginas na Internet. (W-14)

Web site – o mesmo que *website*. (W-1)

Web-browser suite – *pacote de software de navegadores da Web.*

Pacote de software para a Internet que inclui navegadores da Web para visitas a *sites* da Web, programas de correio eletrônico, leitores de *news-groups* (grupos de discussão) e ferramentas para construir *sites* da Web. (W-1)

Web-site creation software – *software para a criação de sites da Web.*

Software desenvolvido para ajudar os usuários a construir seus próprios *sites* na Internet. (W-1)

Webcam

Na Internet, uma imagem de câmera, geralmente ao vivo, que é disponibilizada em uma página da Web automaticamente. (W-1)

Webmaster – *administrador da Web.*

A pessoa que administra um *site* da Web (*website*). O administrador da Web está associado, sobretudo, ao gerenciamento do servidor e à codificação HTML (*HyperText Markup Language*). O administrador é, freqüentemente, também o projetista de algumas ou de todas as páginas do *site*. (W-14)

Website – *localidade da Web.*

Um grupo de documentos HTML (*HyperText Markup Language*) que cobre um ou mais tópicos relacionados, com arquivos, *scripts* e bancos de dados associados, e que é publicado por um servidor HTTP (*HyperText Transfer Protocol*) da *World Wide Web*. Os documentos HTML de um *site* da Web são, geralmente, interligados por meio de hiperlinks. A maioria dos *sites* da Web tem uma *homepage* no seu início, que freqüentemente funciona como um índice do *site*. Para acessar um *site* da Web, o usuário precisa de um navegador da Web (*Web browser*) e de uma conexão com a Internet. (W-1)

Webspace – *espaço da Web.*

A quantidade de espaço, medida em megabytes, que um *site* da Web ocupa. (W-1)

Weight – (ISO) *peso; significação.*

Em representação posicional, o fator dependente do local do dígito, pelo qual um dígito é multiplicado para obter sua contribuição aditiva na representação de um número.

Sinônimo de *significance*. (V-142)

WELL (Whole Earth LECTronic Link) – “*Ligação LECTronic da Terra Inteira*”.

Um sistema de conferência *on-line* de São Francisco, Califórnia, EUA, que é acessível pela Internet e por pontos de acesso por discagem (*dial-up*). O WELL é composto de um número relativamente pequeno de assinantes, dentre eles profissionais de informática, jornalistas e muitas pessoas proeminentes. O seu endereço é: info@well.sf.ca.us. (W-155)

Well-designed cache – *cache bem projetado.*

Armazenamento intermediário de provisão bem projetado. (H-760)

WFM (Wired For Management Baseline) – *Instalação para Linha de Base de Gerenciamento.* (Ver: Wired For Management Baseline). **(W-7)**

WHEN – *quando.*

Palavra reservada em linguagem de programação COBOL. **(T-205)**

Whetstone

Benchmark que representa um agrupamento de instruções de programas para pequenas aplicações na engenharia científica. **(B-95)**

WHILE – *enquanto.*

(1) Declaração usada em algumas linguagens de alto nível para controlar um laço. Em algumas linguagens, o termo correspondente pode ser REPITA (*REPEAT*) ou PARA (*FOR*). **(V-133)**

(2) Palavra reservada em linguagem de programação Pascal. **(T-83)**

White pages – *páginas brancas.*

Bancos de dados, configurados por empresas e universidades, que contêm endereços de correio eletrônico, números telefônicos e endereços postais de usuários da Internet para consulta. Uma versão eletrônica da lista telefônica. **(W-1)**

White space – *espaço em branco.* **(I-9)**

Whois

(1) Um serviço da Internet, fornecido por alguns domínios, que permite ao usuário encontrar endereços de correio eletrônico e outras informações de usuários listados em um banco de dados desse domínio.

(2) Um comando UNIX para acessar o serviço *whois*.

(3) Nas redes Novell, um comando que exibe a lista de todos os usuários conectados à rede. **(W-157)**

Whole – *inteiro, todo.* **(D-396)**

Whole number – *número inteiro.*

Um número sem componentes fracionários. **(K-2)**

Wide area file transfer – *transferidor de arquivos de área estendida.*

Canal automático para transferência de arquivos entre áreas de comunicações. Utilizado geralmente por empresas com filiais em locais distantes à matriz, que necessitem de uma troca de informações ágil. **(B-35)**

Wide Area Information Server (WAIS) – *Servidor de Informação Remoto.*

(1) Um mecanismo de pesquisa desenvolvido pela

Thinking Machines, Inc., que possibilita aos servidores da Internet encontrar documentos na rede para seus usuários. Usa palavras-chave para procurar arquivos de texto do mundo inteiro por meio de índices de bancos de dados, e pode procurar conteúdos inteiros de documentos, ao invés de somente títulos. WAIS usa a linguagem de consulta ANSI (*American National Standards Institute*) Z39.50. Está, entretanto, perdendo campo para ferramentas da WWW (*World Wide Web*), como Yahoo ou Lycos, pois a lista gerada por esse sistema contém muitos documentos sem relação com o assunto da pesquisa. **(W-94)**

Wide area link – *ligação de área estendida.* **(D-448)**

Wide Area Network (WAN) – *Rede de Área Estendida, Rede Remota.*

Rede de comutação distinta de uma rede de área local (das quais a “rede estendida” pode conter uma ou mais) devido à sua característica de comunicação à longa distância, acoplada ou facilitada ou não por uma rede de serviços pública. Muitas vezes o termo WAN é usado como sinônimo de rede pública de pacotes de um país ou região particular. **(V-179)**

Wide band – *de banda larga.*

Relativo ao canal de comunicação capaz de uma velocidade de transmissão superior a 18000 bits por segundo. **(E-578)**

Wide range – *margem larga.*

Comando normalmente usado para definição de margem em textos. **(T-407)**

Wide range of devices – *ampla gama de dispositivos.*

Larga escala de dispositivos em subsistemas do computador. Impressoras, portas seriais e unidades de disco são considerados dispositivos. **(K-115)**

Wide SCSI – *SCSI Estendida.*

Uma aperfeiçoamento da interface SCSI (*Small Computer System Interface*), que permite processamento mais rápido com um barramento de dados de 16 bits, e aumentando o número de pinos usados para conectar o *drive* ao controlador, de 50 para 68. A SCSI Estendida dobra a velocidade de desempenho das versões normais da SCSI, mas é geralmente mais cara. **(W-7)**

Wide-area – *área larga.*

Área da memória principal na qual existe um alargamento de espaço utilizado. (V-405)

Wideband – *banda larga.*

Canal de comunicação com velocidade de transmissão superior a 18.000 bits por segundo. (T-807)

Widerange

Campo pelo qual o computador de um usuário, ligado a uma rede, tem que passar para que se chegue à informação desejada. (A-09)

Widespread – *muito espalhado ou difundido, comum.*

Que se estende sobre vasta área. (M-8)

Widest – *o mais amplo.*

Diz respeito ao tamanho de uma rede. (A-05)

Width – *largura.*

Tamanho de determinado relatório ou campo. (T-282)

Wild card – *máscara.*

O mesmo que curinga. Caracteres, como asteriscos e pontos de interrogação, cuja finalidade é representar outros caracteres que possam aparecer no mesmo lugar. No MS-DOS, existem duas máscaras: o asterisco (*) e o ponto de interrogação (?), que representam um caractere qualquer. (V-194)

Wild card character – *caractere de substituição, caractere curinga.*

Um símbolo que pode ser usado com muitos comandos DCL em lugar de todo ou parte de um arquivo de especificação. (S-65)

Wild card specification – *especificação curinga.*

Uma especificação que pode ser usada para representar uma ou várias especificações existentes nos programas. (J-387)

Win.ini

Arquivo de inicialização do MS-Windows que contém ajustes que controlam as informações de fontes e algumas outras características do hardware, assim como a aparência do Windows na tela. (R-131)

Win32

Interface de programas aplicativos (API) de 32 bits do Microsoft Windows 95, Microsoft Windows NT e Microsoft Windows 98, disponível em processadores 80386 ou superiores. (W-186)

Win32s

Utilitário *freeware*, desenvolvido pela Microsoft Corporation, que atualiza o Microsoft Windows 3.1 e o Microsoft Windows for Workgroups 3.11, permitindo-lhes executar aplicativos de 32 bits. (W-18)

Win95

Forma abreviada para Windows 95. (Ver: Windows 95). (W-17)

WinBios

Início (“vida”) do Windows. Programa-origem. (M-32)

Winchester – *disco Winchester.*

Disco rígido lacrado, para armazenamento de um volume de informações bem maior que o dos disquetes, desenvolvido pela IBM utilizado nos mini e microcomputadores. É lido e gravado numa unidade de leitura/gravação hermeticamente fechada, sem a necessidade de espera de estabilidade térmica. Utiliza o conceito de cilindro, onde trilhas de mesma posição e superfície distintas especificam o cilindro. (H-312)

Winchester disk – *disco Winchester.*

Tipo de disco rígido que permite um armazenamento maior e acesso mais rápido aos dados do que um disco flexível. (Ver: Winchester). (S-151)

WinComm Pro

Possui um elevado número de características com hiperacesso para Windows, e inclui um poderoso, porém complexo roteiro de linguagem; é utilizado como uma plataforma para criar aplicações de comunicação sofisticadas entre softwares. (L-70)

Window – *janela.*

(1) Definição de mensagens de unidade de dados ou de ambos, fornecidas pelo receptor ao emissor em um protocolo de comunicação de dados. Controla o número de dados que o emissor pode transmitir antes que receba um reconhecimento ou acuse uma recepção. Esse tipo de definição é utilizado pelo receptor para controlar o fluxo, para evitar que um emissor (transmissor) transmita com maior velocidade que o receptor possa processar. É também usado no controle de erros, estabelecendo a série de dados que não é reconhecida ou que necessite retransmissão.

(2) Área retangular de uma tela na qual são representadas informações.

(3) Elemento que permite aplicar o princípio de antecipação. A janela contém uma seqüência finita de etapas que ocorre sucessivamente, se bem que o resultado de cada etapa precedente ainda não seja conhecido. Isso pode ocorrer, por exemplo, numa seqüência de instruções consecutivas de um programa ou de alguns pacotes consecutivos que devem ser expedidos por um circuito virtual. (V-72, 123).

Window frame – *quadro de janela*.

No ambiente Windows, a limitação do quadro da janela. (J-391)

Window repainting – *repintura parcial*.

Repintura, nas aplicações e interface gráficas, de uma parte da tela que pode conter um documento ou uma mensagem própria. (B-74)

Window restored – *janela recuperada*.

Acesso retomado a uma janela. (V-669)

Window width – *largura de janela*. (V-669)

Windowed – *relativo à operacionalização do Windows*. (A-45)

Windowing – *exibição parcial*.

Processamento de dados de uma grande imagem do qual somente parte dele pode ser mostrada. (V-307)

Windowing environment – *ambiente de janelas*.

Sistema operacional ou *shell* que apresenta ao usuário um conjunto de áreas especialmente delineadas, denominadas janelas. Cada janela funciona de modo independente, como se fosse um dispositivo de vídeo virtual. (U-166)

Windowing system – *sistema de janelas*.

Nome genérico dos sistemas operacionais que usam o princípio de janelas. Cada janela é uma área da tela delineada, que contém seu próprio documento ou uma outra visualização dentro do mesmo documento. O sistema de janelas contém janelas redimensionáveis que podem ser deslocadas na tela do computador. (W-177)

Windows

(Ver: Microsoft Windows.) (V-186)

Windows 2000

O nome atualizado para o sistema operacional Windows NT da Microsoft Corporation que se parece com o Microsoft Windows NT, mas é muito mais potente em velocidade de processamento e multitarefa. (W-17)

Windows 3.1

Um ambiente de janelas e uma interface de programas aplicativos para o DOS que implementa, no ambiente IBM, algumas das funções de interface gráfica que caracterizam o Macintosh, como menu suspensos, várias famílias de tipo, acessórios de mesa (um relógio, uma calculadora e um bloco de anotações, por exemplo), e a possibilidade de transferir gráficos e textos de um programa para outro por meio de um *Clipboard* ou área de transferência. Como o Windows fornece todas as funções necessárias para a implementação de recursos de interface com o usuário, como menus de comando, janelas e caixas de diálogo, todas as aplicações escritas para o Windows possuem interface consistente. (J-80)

Windows 95

Sistema operacional introduzido pela Microsoft Corporation em agosto de 1995. É um sistema operacional com interface de usuário gráfica que pode executar aplicativos de 32 bits. O Windows 95 foi uma versão de atualização de grande avanço desde as primeiras versões do Windows até o Windows 3.1, que simplesmente forneciam uma interface de usuário gráfica para o DOS. Algumas características do Windows 95 são: capacidade *Plug and Play* (PnP), ambiente de multitarefas e sistema de rede embutido. A interface de usuário tem ícones e pastas de documentos semelhantes aos do Macintosh, e permite o uso de nomes de arquivo longos. As exigências mínimas para um computador para executar o Windows 95 são um processador 80386 ou Pentium e pelo menos 8 megabytes de RAM. (W-1)

Windows 98

Introduzido pela Microsoft Corporation em 1998, é o sistema operacional sucessor do Windows 95. Entre outras vantagens, apresenta o clique único para abrir arquivos e a adição dos botões de procura em todas as janelas, o barramento serial universal (USB), ferramentas para testar regularmente o disco rígido e verificar arquivos de sistemas, abertura mais rápida de programas, maior integração com a Internet, suporte de DVD e áudio digital etc. (W-1)

Windows application – *aplicação para Windows*.

O mesmo que aplicação baseada no Windows. Uma aplicação criada especificamente para ser utilizada no ambiente do Microsoft Windows,

aproveitando plenamente sua interface gráfica, sua capacidade de apresentar gráficos e fontes na tela e a possibilidade de trocar dados, dinamicamente, entre aplicações. (A-126)

Windows environment – *ambiente Windows*.

Considera-se em conjunto o meio físico do ambiente Windows, incluindo suas características, capacidade de memória, modalidade de processamento ou de programação etc. (K-129)

Windows for Workgroups 3.11 (WFW)

Uma versão do Microsoft Windows 3.1, lançada pela Microsoft Corporation em 1992, que é especificamente projetada para ser operada em rede local (LAN) baseada em EtherNet. Portanto, dispensa a necessidade da adição de um software LAN. (W-18)

Windows for Workgroups (WFW)

Sistema operacional que tem por características principais o uso de interface gráfica e comunicação em rede ponto-a-ponto. (K-4)

Windows NT

Sistema operacional de 32 bits para microprocessadores Intel, geralmente usado em estações de trabalho ou em servidores de rede. A partir da versão 4.0, o Windows NT oferece uma interface gráfica idêntica à do Microsoft Windows 95. (E-57)

Windows NT Server (NTS)

A versão de servidor do Windows NT projetada para redes em que as estações de trabalho executam o Microsoft Windows NT ou outra versão do Windows. Funciona com multiprocessamento simétrico e processamento de transação *on-line* para um número grande de usuários. (W-17)

Windows Portability Library (WPL)

É um depurador remoto de utilitários para transferir arquivos e executar programas através de uma conexão EtherNet. (K-163)

Windows program manager – *gerenciador de programa Windows*.

A parte do programa supervisor que administra as requisições necessárias para a execução de programas contidos no ambiente Windows. (L-166)

Windows RAM (Random Access Memory) – *Memória de Acesso Randômico Windows*.

Um tipo de chip de memória, ou RAM, que é comumente usado em placas gráficas em PCs. É de

porta dupla, de forma que a informação gráfica pode ser mostrada ao mesmo tempo em que está sendo renovada (muito semelhante à VRAM), o que pode aumentar a velocidade de exibição em relação à memória convencional. (W-8)

Windows resource kit – *kit de recursos Windows*. (V-669)

Windows setup program – *programa de configuração do Windows*.

Série de operações realizadas pelo programa a fim de preparar as unidades que compõem um equipamento para que execute um trabalho. (K-158)

Windows-friendly – *amigável ao Windows*.

Software que existe nos aplicativos desenvolvidos pela Microsoft Corporation que serve de ajuda a usuários do Windows. (A-43)

Windows-to-Mac porting – *transferência Windows-para-Mac*. (K-163)

Windowworks word processor – *processador de texto do Windowworks*. (L-123)

WinGopher

Um programa Windows que permite ao usuário ver páginas do Gopher. (W-156)

WinSock

Forma abreviada para Windows Sockets (soquetes Windows). Um padrão aberto que especifica o modo como uma DLL (*Dynamic Link Library*) deve ser desenvolvida para oferecer recursos TCP/IP a sistemas baseados em Windows. É uma interface usada para conectar o PC Windows diretamente à Internet, com uma conexão permanente ou com um modem, usando o SLIP (*Serial Line Internet Protocol*) ou o PPP (*Point to Point Protocol*). (W-93)

Wintach – *programa Wintach*.

É um programa que mostra o *chipset* (conjunto de chips) lógico ser uma boa combinação para o ATI Match, embora não totalmente para o Opus ou máquinas *wearnes*. (C-24)

Wintower

Gabinete de computador de tamanho grande, geralmente para ser utilizado abaixo das mesas. (B-15)

WinWAIS

Um programa baseado em Windows que permite ao usuário utilizar o WAIS (*Wide Area Information*

Server) para procurar informações na Internet. (W-158)

WinZip

Utilitário com a função de imprimir e testar arquivos integrados. (L-86)

Wipe

Efeito comumente usado na transição de imagens, as quais são superpostas para a direita, esquerda, centro etc. (B-218)

Wipedisk

Limpar o disco, remover todos os arquivos do disco. (J-693)

Wire – fio.

(1) Haste fina ou filamento de metal estirado, geralmente coberto com material isolante (fio isolado – *insulated wire*).

(2) Pequeno cabo isolado, bastante flexível, não havendo distinção precisa quanto ao diâmetro, entre fio e cabo, embora este seja, em geral, de maior diâmetro ou capacidade. (V-139)

Wired For Management Baseline (WFM) - Instalação para Linha de Base de Gerenciamento.

Uma especificação de hardware da Intel, que é projetada para permitir maior flexibilidade no gerenciamento de PCs de áreas de trabalho em ambiente de redes. A especificação requer que os computadores sejam compatíveis com um protocolo de pré-inicialização (*pre-boot*) que pode ser usado para atualizar o sistema ou executar outras opções de gerenciamento. O computador também deve ser compatível com aplicativos de gerenciamento de rede/área de trabalho. (W-7)

Wire pair – par de fios elétricos.

Dois condutores isolados um do outro, e associados para formar um canal de comunicação. (N-204)

Wireframe – estrutura de linhas.

Um modo gráfico de um expositor (*display*) que mostra todas as linhas, inclusive as linhas encobertas (ocultas). (T-60)

Wireless – sem fio.

Característica de dispositivo que não necessita de fio de transmissão elétrica para ser operado. (V-375)

Wireless communications – comunicação sem fio. Refere-se à tecnologia que permite a comunicação

de dados sem fio (por meio de satélites, por exemplo). (W-5)

Wiring – conexão elétrica, fiação. (T-343)

WITH – com.

Palavra reservada em linguagem de programação COBOL. (G-361)

With or without math – com ou sem coprocessador aritmético. (V-678)

Withdrawal – recolhimento, retirada.

Recolhimento de dados para o processamento. (V-454)

Within – nos limites de, dentro de. (J-700)

Wizard – assistente; “mago”.

(1) Um pirata eletrônico (*hacker*), um programador de computador especialista ou qualquer usuário privilegiado em um sistema que, como um “mago”, tem “poderes” além daqueles do usuário comum.

(2) Um utilitário de ajuda interativo que torna a operação dos aplicativos mais fácil, pois orienta o usuário em cada passo de uma tarefa particular. (W-17)

Woolworth

Diz-se de erros de configuração de um equipamento. (A-50)

Word (program)

Editor de texto desenvolvido pela Microsoft Corp. (Ver: Word for Windows). (V-185)

Word – palavra.

(1) Um conjunto ordenado de caracteres que ocupa uma localização no armazenamento e é tratado pelos circuitos do computador (em operações de transferência aritmética etc.), como uma unidade. Ordinariamente, a palavra é tratada, tanto pela unidade de controle como pela unidade aritmética como uma unidade. O comprimento da palavra pode ser fixo ou variável, dependendo do computador.

(2) Cadeia. Na teoria da linguagem formal, sequência finita de símbolos pertencentes a um conjunto de símbolos. (V-149)

Word for Windows

Programa da Microsoft que processa textos e integra também gráficos, tabelas e figuras de outros aplicativos em ambiente Windows. (O-72)

Word Image Processing System (WIPS) – *Sistema de Processamento de Imagens e Palavras.*
Conjunto de instruções que processam palavras e imagens para serem enviadas para os periféricos. (V-552)

Word length – *comprimento da palavra.*
Número de caracteres contidos numa palavra de máquina. (R-273)

Word mark – *marca de palavra.*
Símbolo usado para indicar um código de operação ou limitar uma unidade de informação. Indicador que marca o começo ou o final de uma palavra. (G-323)

Word oriented – *orientado por palavras.*
Conceito que alude à técnica de endereçamento de memória baseada no tamanho da palavra da máquina. (V-691)

Word processing – *processamento de textos.*
(1) Expressão lançada pela IBM para definir um tipo de computador, em geral pequeno, destinado a processar um conjunto de operações realizadas num escritório e com a finalidade de aumentar a produtividade da operadora, quando se trata de proceder à alteração de textos.
(2) Uma combinação de software e hardware para escrever, editar e imprimir cartas e textos quaisquer. (V-203)

Word processing package – *pacote de processadores de texto.* (D-319)

Word processor – *processador de textos.*
Um programa aplicativo para a manipulação de documentos de texto; o equivalente eletrônico do papel, caneta, máquina de datilografia, borracha e, provavelmente, dicionário convencional e o dicionário de sinônimos. Os processadores de textos podem variar desde os bem simples aos extremamente complexos, porém todos facilitam a tarefa associada à edição de documentos (eliminação, inserção, modificação, e assim por diante). Todos os processadores de textos oferecem, pelo menos, recursos limitados de formatação de documentos, como mudança de fontes, *layout* de páginas, endentação de parágrafos etc. (T-104)

Word processor outlining feature – *característica delineadora do processador de textos.* (L-121)

Word register – *registro de palavras.* (D-117)

Word wrapping process – *processo de união de palavras.* (L-126)

Word-oriented – *orientado por palavras.*
Orientado pela palavra ou arquivos de palavras. (Ver: Word oriented). (D-224)

Word-processing file – *arquivo de texto processado.*

Em geral, arquivos de texto formatado. (C-25)

Word-wrap – *palavra de ligação; mudança automática de linha.*

(1) Uma palavra, normalmente a primeira ou a última, de um registro ou de um bloco, que traz informações indicativas para as palavra, registros ou blocos seguintes. (E-46)

(2) Recurso dos processadores de textos que transfere automaticamente para a linha seguinte as palavras que ultrapassam a margem direita.

WordPerfect

Um processador de textos de grandes recursos que possui versões para diversos computadores, como o Macintosh e os compatíveis com o IBM PC, inclusive para o Windows. Caracterizado pela portabilidade e por uma estrutura de comandos consistente nos diversos equipamentos onde pode ser utilizado, o WordPerfect (da WordPerfect Corporation) possui recursos avançados de *layout* e produção de textos longos. (A-41)

Wordstar – *editor de texto Wordstar.*

Editor de texto que opera sob CP/M em microprocessadores profissionais e pessoais. É similar ao Magic Window, Apple Writer II e ao Escriba. Sua versão permite diagramação de página, espaçamento de linhas, ajuste de margem e tabelas e impressão em destaque sobre escritos, índices ou sobrepostos (o que permite a acentuação de palavras). Faz parte de uma família de produtos compatíveis com a MicroPro International Corporation. (H-269)

Wordtoolkit

Consiste de uma biblioteca de funções em C; constrói seu mundo virtual em códigos escritos, tendo como característica básica o uso de perspectiva. (L-81)

Work – *trabalho; trabalhar, funcionar.*

Atividade coordenada de caráter físico e/ou intelectual, necessária à realização de qualquer tarefa.

(V-710)

Work area – *área de trabalho.*

Em ACF/TCAM, uma área de armazenamento (memória) associada a um programa de aplicação, que recebe mensagem ou registros transferidos para o programa de aplicação a partir do ACF/TCAM pelas macros instruções GET ou READ, e do qual (programa de aplicação) são transferidas para o ACF/TCAM pelas macro instruções PUT ou WRITE. (T-92)

Work collaboratively – *trabalhar colaborativamente.* (L-112)

Work file – *arquivo de trabalho.*

(1) Um arquivo usado para fornecer espaço de armazenamento para dados, que, entretanto, só é usado durante um determinado tempo de trabalho.
(2) Numa classificação, um arquivo intermediário usado para armazenamento temporário de dados entre as fases de um programa. (T-78)

Work flow – *fluxo de trabalho.*

Work load – *carga de trabalho.*

Quantidade ou volume de trabalho previsto para ser executado num determinado período. (E-168)

Work shop – *laboratório, oficina.* (V-16)

Work upon – *trabalhar com, lidar com.*
Trabalhar com a informação. (J-727)

Workflow – *fluxo de trabalho.* (T-362)

(1) O fluxo de tarefas, na medida em que são transferidas de um executor para outro.
(2) Um conjunto de regras formais que são definidas para melhorar a eficiência de um processo específico. (T-362)

Workgroup – *grupo de trabalho.*

(1) Um pequeno grupo de pessoas envolvidas em um projeto específico. Atualmente, a maior parte dos projetos conduzidos nas empresas acontece em grupos de trabalho e, para que o trabalho seja bem-feito e termine dentro do prazo, o grupo precisa se comunicar e compartilhar recursos com eficácia. A tecnologia dos microcomputadores, principalmente associada a uma rede local, permite aumentar significativamente a produtividade dos grupos de trabalho, pois oferece novos canais de comunicação (correio eletrônico), recursos para edição da documentação técnica e o acesso compartilhado a bancos de dados comuns. (A-11)

(2) Tipo de software que pode ser utilizado para grupos de usuários. (R-172)

Workgroup LAN – *LAN (Rede Local) de grupo de trabalho.*

Um termo que descreve uma rede relativamente pequena que conecta os usuários de PC, que estão trabalhando em um projeto comum ou compartilhando arquivos de computador, em um único grupo ou departamento. (W-100)

Workgroup manager – *gerenciador de grupos de trabalho.* (B-176)

Working – *trabalho, funcionamento.*

Condição em que um sistema ou parte do sistema está executando uma tarefa. (T-52)

Working copy – *cópia de trabalho.* (D-829)

Working directory – *diretório de trabalho.* (T-581)

Working register – *registrador de trabalho; registrador que funciona..*

Registrador de trabalho ou registrador que funciona, opera corretamente. (J-354)

Working set

Valores de memória compartilhada que o processo tenha copiado para a sua memória privada, ou as páginas da memória virtual que são utilizadas pelo processo. As mudanças que um processo faz nos valores do seu *working set* não são automaticamente vistas por outros processos. (W-169)

Working storage area – *área de armazenamento funcional.*

Uma área de armazenamento em que uma parte da informação pode ser processada ou conservada temporariamente. (E-208)

Working storage section – *seção de armazenamento de trabalho.*

Em COBOL, um nome de seção na divisão de dados (*Data Division*). A seção descreve registros e itens de dados não contíguos que não fazem parte do arquivo externo, mas que são desenvolvidos e processados internamente. (T-160)

Working-storage – *armazenamento de trabalho.* (D-877)

Workload – *carga de trabalho.*

Carga ou quantidade de trabalho especificada para ser executada num determinado período. (S-419)

Workplace OS (Operating System)

Local reservado para trabalho do sistema operacional. (J-433)

Worksheet – malha de trabalho (programação), planilha.

Uma malha de linhas e colunas utilizadas para o trabalho. Conhecida também como *sheet* ou *spreadsheet*. (V-166)

Workspace – área de trabalho.

O mesmo que *work area*. Bloco de posições dentro da memória central utilizada para o armazenamento temporário de dados durante o processamento. (V-182)

Workstation – (TC 95) estação de trabalho.

(1) Uma configuração de equipamentos de entrada e saída trabalhada por um operador.

(2) Uma estação por meio da qual um operador (usuário) pode enviar ou receber dados (comunicar-se com o computador central) com a finalidade de programar um serviço. (V-197)

Workstation-based – baseado em estação de trabalho. (J-537)**World clock – hora mundial. (V-31)****World Wide Web (WWW)**

Literalmente, “Teia (Rede) Mundial”. A World Wide Web é um acervo universal de páginas da Web (*Web pages*) interligadas por vínculos (*links*), as quais fornecem ao usuário informações de um completo banco de dados multimídia, utilizando a Internet como mecanismo de transporte. A WWW permite que o usuário “navegue” de uma localidade (*site*) à outra com simples cliques sobre os *links*. As páginas da Web são documentos de hipertextos, residentes em servidores HTTP (*HyperText Transfer Protocol*), escritos em HTML (*HyperText Markup Language*), identificados por URLs (*Uniform Resource Locators*) e transmitidos ao usuário final pelo protocolo HTTP. A base da *World Wide Web* é a hipermídia, uma combinação de texto, imagens gráficas, sons, animações e vídeo, por isso tornou-se ideal para a divulgação de informações na Internet. Os recursos de hipermídia podem ser acessados com navegadores da Web (*Web browsers*) como o Mosaic, Netscape, ou Internet Explorer (a Web também pode ser acessada com navegadores exclusivos de texto, como o LYNX). Através dessas conexões de hipermídia, o usuário pode navegar pelos assuntos de seu interesse. (W-1)

Worldwide – mundial, internacional. (H-613)**Worm – verme, vírus**

Um programa que se propaga de um computador para outro, geralmente produzindo cópias idênticas de seu código na memória de cada equipamento. Os vermes podem se multiplicar com tanta rapidez dentro de um microcomputador a ponto de ele ficar travado. Os vermes são introduzidos sub-repticiamente no sistema, por “brincadeira” ou com a intenção explícita de provocar a perda de dados ou a destruição de informações. Este termo acabou cedendo lugar à palavra inglesa “*virus*” (vírus, em português). (C-074)

WORM (Write Once, Read Many)

Acrônimo de “*Write Once, Read Many*” (grava uma vez, lê diversas vezes). Um tipo de disco óptico que pode ser lido e relido, mas não alterado depois que tiver sido gravado. (Ver: WORM disk). (E-22)

WORM disk – disco WORM.

Tipo de disco óptico que pode ser lido e relido, mas não alterado depois que tiver sido gravado. Tem grande capacidade de armazenamento e geralmente guarda arquivos mortos, históricos e outros volumes de informações constantes. (Ver: WORM). (J-382)

Worst case – análise de pior caso.

Uma série de procedimentos utilizados para a resolução de um problema. (H-535)

WOSA (Windows Open Services Architecture) – Arquitetura de Serviços Abertos do Windows. (J-659)**WPG (WordPerfect Graphic)**

Formato de arquivo gráfico de extensão WPG, utilizado pelo processador de textos WordPerfect. (R-170)

WPS (Word Processing System) – Sistema de Processamento de Textos.

Sistema que possibilita a automatização de trabalhos de edição e impressão de textos, facilitando a elaboração de correspondências, mala-direta, manuais, contratos etc. No caso de sistemas de processamento de textos desenvolvidos no Brasil (por qualquer *software house* nacional), e para aplicação no País, devem ser seguidas a base ortográfica e as regras gramaticais da língua portuguesa. (H-286)

WRAM (Windows RAM)

Acrônimo para *Windows Random Access Memory* (Memória de Acesso Randômico Windows). (Ver: Windows RAM). (W-8)

Wrap – ligação.

Capacidade de conectar diretamente as linhas de entrada/saída de um modem. (E-467)

Wraparound – reinício cíclico; texto moldado.

(1) Continuidade de uma operação a partir da posição máxima endereçável da memória para a primeira posição.

(2) A continuidade de um endereçamento de registros a partir do mais alto endereço de registro para o mais baixo.

(3) A capacidade de colocar os caracteres, automaticamente, na próxima linha quando se chega ao fim da linha anterior. (V-155)

(4) Um ou dois blocos de texto que contornam uma imagem gráfica. O texto moldado é mais difícil de ser lido que o texto corrido.

Write – escrever, gravar.

(1) Transferir informação, normalmente do armazenamento principal para um dispositivo de saída.

(2) Armazenar dados em um registrador local ou outro dispositivo ou meio de armazenamento. (V-111)

Write access – acesso de escrita, acesso de gravação. (T-581)

Write command – comando de escrita.

Comando de escrita que transfere informações, normalmente do armazenamento para um dispositivo de saída. (J-60)

Write data – dados de gravação.

Operação de transferência dos dados de um dispositivo para outro. (Ver: Write.) (R-296)

Write in LISP – imprimir em linguagem LISP.

Uma linguagem interpretativa, desenvolvida com a finalidade de ajudar a programação científica, dada a sua facilidade de utilização em problemas numéricos e de lógica aritmética. (E-278)

Write instruction – instrução de gravação. (J-354)

Write Now

Um tipo de processador de textos. (C-89)

Write protect – proteger contra gravação.

Modificar um arquivo ou disco, de modo que

ninguém consiga mais gravar ou eliminar os seus dados. (V-254)

Write to programmer – impressão para o programador. (F-128)

Write version C – escrita em versão C. (L-123)

Write-back – escrever ou gravar no lado oposto. (L-113)

Write-protect switch – chave de proteção contra gravação.

Uma pequena abertura no invólucro de um disquete ou minidisco, que pode ser utilizada para impedir a modificação de seu conteúdo. (E-2)

WRITELN statement – declaração *WRITE LINE*.

Comando em Pascal que imprime uma sentença no monitor e retorna o carro. (K-13)

Writer – impressora (estrutura de armazenamento externo).

A parte do *job scheduler* que transcreve conjuntos de dados de saída específicos para o sistema de unidade de saída, independentemente do programa que produz esse conjunto de dados (*output write*). (H-275)

Writeshare – escrita compartilhada.

Dados contidos em uma rede com acesso livre onde diversos usuários compartilham os mesmos dados. (V-329).

Written – escrito, gravado.

Operação que gravou (armazenou) dados ou informações em algum dispositivo. (Ver: Write). (R-277)

Written program – programa escrito.

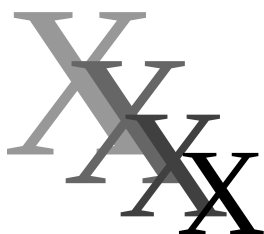
Programa escrito pelo programador. (D-881)

WWW (World Wide Web)

Sigla nome da grande rede de computadores interligados por meio de linha telefônica no mundo todo, via Internet. (Ver: World Wide Web). (C-33)

WYSIWYG (What-You-See-Is-What-You-Get) – “O que você vê é o que você tem”.

Filosofia de projeto dos processadores de textos, na qual os comandos de formatação afetam diretamente a forma de como o texto é apresentado na tela, reproduzindo, com precisão, a sua aparência impressa. (R-163)



X Gopher

Versão do Gopher que opera em UNIX sob X Windows. (Ver: Gopher). **(W-161)**

X Terminal

Um terminal que usa a interface de usuário gráfica X, muito comum em ambiente UNIX. É um dispositivo de *display* inteligente, conectado a uma rede EtherNet, que realiza operações de aplicações em um sistema X Windows. Permite abrir muitas janelas na tela do computador e realizar muitas operações ao mesmo tempo. **(W-159)**

X WAIS

Uma versão do WAIS (*Wide Area Information Server*) que opera em UNIX sob Windows. (Ver: WAIS). **(W-162)**

X Windows

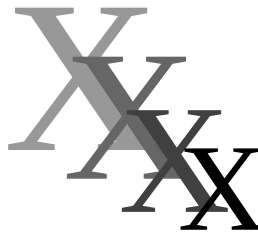
Ambiente de janelas de rede, em geral para estações de trabalho UNIX que, ao contrário de outros ambientes de rede baseados em PCs, foi projetado para ser usado em redes formadas por minicomputadores. O X Windows é uma interface de programas aplicativos (API) independente de dispositivo que pode ser executada em diversos tipos de sistema operacional, tanto de disco como de *mainframe*. Há milhares de aplicativos gratuitos disponíveis como código-fonte, e executáveis, compilados para sistemas compatíveis X Windows, incluindo emuladores X Terminal baseados em PC. **(W-50)**

X windows commom – janela de área comum.

Uma seção de controle usada para reservar uma área na memória principal que pode ser referenciada por outro módulos. Em OS/VS2, é a área da memória virtual endereçada por todos os espaços de endereço. **(J-190)**

X-dot communications standard – padrão de comunicação X ponto (.).

Protocolo de comunicação padrão X, normalizado pela CCITT (*Comité Consultatif International Téléphonique et Télégraphique*) para redes de



comutação de pacotes que define a estrutura de mensagens requerida pelos terminais de dados. **(O-79)**

X-Y plotter – plotter x-y.

(Ver: Plotter). **(U-56)**

X.11

O protocolo de rede usado pelo X Windows. É usado para a comunicação entre aplicativos e os dispositivos de entrada e saída (I/O) que permitem que os aplicativos residam em diferentes máquinas. **(W-50)**

X2 technology – tecnologia X2.

Um sistema de transmissão desenvolvido pela U.S. Robotics, que é capaz de conseguir velocidade de linha de 56,6 Kbps. (Ver: X2). **(W-77)**

X2

Um modem padrão de 56 Kbps da U.S. Robotics. O X.2 permite que a maioria dos ISPs (*Internet Service Providers*) seja digitalmente terminada, o que elimina um *loop* (laço) analógico. Devido a esse fato, as transmissões digitais podem permanecer mais íntegras do que anteriormente, teoricamente permitindo uma taxa de dados de até 56,6 Kbps. **(W-1)**

X.25

Recomendação, publicada pela organização internacional de padrões CCITT (*Comité Consultatif International Téléphonique et Télégraphique*), que define a conexão entre terminais e redes de comutação de pacotes. **(U-208)**

X.400

Protocolo do CCITT (*Comité Consultatif International Téléphonique et Télégraphique*), agora ITU-TSS (*International Telecommunications Union-Telecommunications Standards Section*), para transmissão de correio eletrônico e fax. O X.400 é uma ferramenta de rede de comunicação, que define um padrão de transferência de mensagens com características avançadas de controle de acesso. **(W-32)**

X.500

Protocolo do CCITT (*Comité Consultatif International Téléphonique et Télégraphique*), agora ITU-TSS (*International Telecommunications Union-Telecommunications Standards Section*), para catálogos de correio eletrônico. O X.500 é um sistema de diretório, que pode ser adotado pelas empresas para facilitar a localização dos endereços de correio eletrônico dos usuários. Porém, está sendo superado por sistemas mais modernos. (W-32)

X.509

Um formato padrão internacional para certificados digitais de chave pública e Listas de Revogação de Certificado (CRLs). É um padrão para segurança, que pode ser adotado para autenticação rigorosa, inclusive nos serviços de diretório do X.500. (W-101)

x86

Refere-se a uma arquitetura de microprocessadores desenvolvida pela Intel Corporation para o mercado de chips de 32 bits para PC. Originou-se com especificação da Intel do 8088, que foi sucedida pelo 8086. Desde então, houve incrementos, com a mudança do primeiro número para 80286, 80386 e 80486. Os chips posteriores passaram a ser nomeados, porque os números não podem ser registrados e a Intel não podia distinguir seus chips daqueles de seus competidores. (W-8)

XArchie

Uma versão do Archie que opera em UNIX sob X Windows. (Ver: Archie). (W-160)

Xbase

Termo genérico para a descrição de qualquer ambiente de programação baseado na linguagem de programação dBase original, criada pela Ashton-Tate, Inc. São exemplos de linguagem Xbase: dBase, FoxPro, Clipper, Arago e Force. (W-90)

Xbus

Gabinete de computador especial para alocar interfaces com maior praticidade. (B-33)

XENIX

Um sistema operacional desenvolvido pela Microsoft Corporation que obedece ao padrão SVID (*System V Interface Definition*), e que pode ser usado em computadores compatíveis com o IBM-PC. (A-182)

XGA (eXtended Graphics Array)

Começou como um termo da IBM para um padrão de monitor de computador que inclui VGA (*Video Graphics Array*) com resolução de 1024x768 pixels (1.024 pontos por 768 linhas interligados) e 16 bits de cor. A IBM lançou monitores XGA e placas gráficas para os seus computadores PS/2, mas o padrão foi entrelaçado e opera em monitores de 14". O termo XGA, então, passou a fazer referência a qualquer tela que suporte a resolução 1024x768. Os fabricantes de *laptops* mencionam frequentemente que as suas telas são XGA, querendo dizer que elas suportam a mesma resolução. (W-8)

XMODEM

Um protocolo assíncrono para a transferência de arquivos entre microcomputadores, que facilita a transmissão de arquivos sem erros pelo sistema telefônico. Desenvolvido para computadores CP/M de 8 bits colocado em domínio público, o protocolo XMODEM é suportado por todos os programas de comunicações para microcomputadores, sendo normalmente utilizado para leitura de arquivos de BBSs. (A-185)

XMS (eXtended Memory Specification) – Especificação de Memória Estendida.

Um conjunto de regras a que os programadores deverão obedecer se quiserem que os programas do DOS acessem a memória estendida sem risco. O *driver* de dispositivo HIMEM.SYS ou outro programa equivalente de gerenciamento de memória terá que estar presente no arquivo CONFIG.SYS do computador para que os programas consigam acessar a memória XMS. Essas especificações foram desenvolvidas em conjunto pela Lotus Development Corporation, Intel Corporation, Microsoft Corporation e AST. (X-91)

XNS (Xerox Network Services) – Serviços de Rede Xerox.

Serviço de suporte técnico oferecido pela XEROX aos usuários de equipamentos da marca. (B-24)

XON/XOFF handshaking – “handshaking” XON/XOFF.

Método para controle de transmissões seriais que utiliza o CTRL-S para fazer a pausa e o CTRL-Q para retornar a transmissão. (E-243)

XOR (eXclusive OR) – OU exclusivo.

Operação lógica “ou exclusivo”. (D-508)

XT

Primeiro processador de 16 bits com uma arquitetura interna de 8 bits. **(D-219)**

XtraDrive

Compressor de dados de tempo real para PC produzido por Integrated Information Technology (IIT), Santa Clara, CA. **(R-132)**

XTreeGold

Para Windows, oferece virtualmente muita utilidade com arquivos gerenciadores imagináveis, incluindo a capacidade de visualizar o arquivo, uma comparação entre documentos, um diretório sincronizado, facilidade de busca etc. **(L-86)**

XTrieve

Sistema gerenciador de informações que permite

classificar, recuperar, analisar e atualizar informações necessárias à religação de um trabalho. Mediante dicionário, apresenta todas as opções e informações requeridas para atualizar ou alterar dados. Opera por meio de menus facilitando, assim, a interação com o usuário. Apresenta compatibilidade com os IBM-PC e PC-XT compatíveis e processa sob o sistema operacional PC-DOS e MS-DOS versão 2.x ou anteriores. **(R-181)**

XYWrite

Um processador de textos desenvolvido pela Syquest, Inc. Para computadores compatíveis com o IBM-PC, derivado do sistema de composição Atex, utilizado na edição de jornais e revistas. **(E-104)**



Y2K

Abreviatura de *Year 2000* (Ano 2000), onde Y representa a palavra inglesa *Year* (Ano), e K, que sucede o algarismo 2, representa mil (o prefixo “kilo” em português, derivado do grego *chilioi*, e abreviado com a letra K, indica um milhar; por exemplo: Kg = mil gramas). Esta abreviatura está associada ao *Millenium Bug* (*Bug* do Milênio), o problema a que muitos sistemas operacionais e programas aplicativos estariam sujeitos na virada do ano de 1999 para o ano 2000. (Ver: *Millenium Bug*, Year 2000). (W-13)

Yahoo!

Um grande diretório de *sites* e mecanismo de pesquisa baseado na World Wide Web para explorar os recursos da Internet. Yahoo permite ao usuário encontrar informações sobre um determinado assunto na Internet por meio de palavras-chave de documentos e arquivos. Foi criado por David Filo e Jerry Yang, do Departamento de Ciência da Computação da Universidade de Stanford, EUA. O seu endereço na Internet é: <http://www.yahoo.com>. (W-1)

Year 2000 (Y2K) – Ano 2000.

O ano em que muitos computadores poderiam desenvolver problemas por causa da falta de previsão por parte dos programadores. Nos anos oitenta e antes, a maioria dos programas de computador foi projetada para armazenar apenas os últimos dois dígitos do ano em todas as datas, não levando em consideração o século. Na virada do ano de 1999 para o ano 2000, esses programas poderiam mostrar datas com os dígitos “00” para o ano corrente, que seria interpretado como igual a 1900. Esta discrepância poderia causar problemas, especialmente nos grandes sistemas de computadores utilizados por instituições governamentais e grandes indústrias. Por alguma razão, ninguém pensou em fazer algo sobre este problema até os anos noventa. (Ver: *Millenium bug*, Y2K). (W-1)



Yellow – amarelo.

Uma das cores primárias subtrativas, cujo matiz é usado para uma das quatro cores do processo. Reflete luz vermelha e verde e absorve luz azul. (W-67)

Yellow Pages – Páginas Amarelas.

- (1) Qualquer serviço comercial de diretório da Internet.
- (2) Banco de dados de nomes de domínio com seus endereços IP (*Internet Protocol*) do *InterNIC Registration Services*.
- (3) O antigo nome atribuído ao atual NIS (*Network Information Service*), utilitário UNIX fornecido pela SunSoft, que mantém um banco de dados central de nomes e localizações dos recursos de uma rede. (Ver: *Network Information Service*). (W-1)

YES – SIM.

Usado como operador lógico. Se for verdadeira uma condição, ela assume o valor *true* (verdadeiro) em algumas linguagens, e para alguns aplicativos o valor YES (SIM). (G-569)

YES/NO function keys – teclas de função lógica SIM/NÃO.

Teclas de seleção lógica. (J-533)

YMODEM

Um protocolo de transferência de arquivos (FTP) para modems, que foi projetado por Chuck Forsberg para adicionar transmissão de dados em lote e tamanho de bloco variável. O YMODEM tem a capacidade de: transferir dados em blocos de 1.024 bytes, enviar múltiplos arquivos (transmissão de arquivos em lote), realizar um teste de redundância cíclica (CRC) em cada quadro e abortar a transferência transmitindo dois caracteres CAN (“cancelar”) em uma linha (*row*). O YMODEM é mais rápido que o XMODEM, mas não tão potente quanto o ZMODEM. (W-53)



Z-Buffering

Também conhecido como *Hidden Surface Removal* (Remoção de Superfície Oculta). *Z-Buffering* trilha a profundidade de cada triângulo da perspectiva do observador, para assegurar que objetos atrás de outros em um cenário não apareçam até que o observador os tenha em sua linha de visão. **(W-8)**

Zap – “zapear”; *apagar, queimar, fritar*.

Apagar permanentemente; danificar um dispositivo pela descarga de eletricidade estática. **(E-25)**

Zero – *zero, zerar*.

Como substantivo, o símbolo aritmético (0), representando a ausência de magnitude. Como verbo, preencher ou substituir por zeros; por exemplo, zerar uma parte específica da memória, de um campo ou de alguma outra estrutura limitada. **(T-157)**

Zero address – *sem endereço*. **(T-127)**

Zero Insertion Force (ZIF) – *Força de Inserção Zero*.

Conector para processadores 486/Pentium que, por possuírem vários pinos, necessitam deste conector, que, mecanicamente, ajusta-se facilmente aos pinos sem a necessidade de se usar a força, por meio de uma pequena alavanca. **(U-10)**

Zero-wait-state – *sem estado de espera*. **(H-611)**

ZIF (Zero Insertion Force) – *Força de Inserção Zero*.

É um tipo de soquete para a conexão de *chips* que não exige nenhum esforço ao encaixar. (Ver: Zero Insertion Force). **(E-58)**

ZIP

Extensão de nome de arquivo do MS-DOS atribuída em geral a um arquivo gerado pelo PKZIP, que contém diversos arquivos compactados. (Ver: ZIP file). **(W-67)**

Zip cartridge

Também conhecido como *Zip disk*. Disco que usa a tecnologia Zip. (Ver: Zip drive). **(W-86)**



ZIP code – *código postal*. **(D-649)**

Zip drive – *unidade de disco Zip*.

Uma unidade de disco pequena, leve e portátil desenvolvida pela Iomega, que usa discos removíveis de 3,5 polegadas, com capacidade de armazenamento de dados de 100 megabytes. **(W-17)**

ZIP file – *arquivo ZIP*.

Um arquivo criado com a utilização dos programas WinZip, PKZIP, ou um programa compatível, os quais atuam sobre arquivos e diretórios, produzindo uma cópia de tamanho reduzido. O *ZIP file* (arquivo ZIP) contém um ou mais arquivos que foram comprimidos e aglomerados para economizar espaço (a taxa de compressão pode variar de 5% a 90%). Para acessar os arquivos do *ZIP file* (arquivo ZIP), geralmente são também utilizados os programas WinZip, PKZIP, ou um programa compatível. Para descompactá-los, utiliza-se o PKUNZIP. Normalmente, os arquivos ZIP são encontrados em BBSs (*Bulletin Board Systems*). **(R-171)**

ZMODEM

Um aperfeiçoamento do protocolo de transferência de arquivos (FTP) para modems XMODEM, definido por Chuck Forsberg, que é usado por muitos programas para facilitar a transmissão sem erros de arquivos de computadores pessoais por meio de um modem. O ZMODEM é muito rápido, possibilitando a transferência de diversos arquivos com um único comando, e os nomes de arquivo são enviados junto com eles. Permite também reiniciar a transferência de um arquivo caso a primeira tentativa não seja consumada. Alguns programas de comunicações (o ProComm, por exemplo) podem detectar quando uma transferência ZMODEM tiver começado e, automaticamente, começar a receber os arquivos. O ZMODEM supera o YMODEM. **(W-53)**

ZMODEM auto-resume

Teste que indica a capacidade de o pacote recuperar a sessão de um arquivo transferido; 90% dos arquivos são transferidos. **(L-69)**

ZMODEM transfer

Tipo de teste feito com software de comunicação; este teste indica se o software pode certamente controlar arquivos. **(L-69)**

Zone – zona.

- (1) Uma parte do armazenamento interno alocado para uma função ou propósito particular.
- (2) As três posições de perfuração (12,11 e 0) em um cartão. Essas três posições, ligadas a uma outra (altura 1 a 9), são usadas para perfurações alfabéticas e de alguns caracteres especiais. **(V-105)**
- (3) Subgrupo de usuários em redes locais, dentro de um grupo maior de redes interconectadas, que é identificado por um nome e tratado separadamente pelo administrador para que possam ser considerados um grupo.
- (4) Na programação Apple Macintosh, um termo usado com referência ao *heap*, a parte da memória alocada e realocada pelo programa *Memory Manager*, conforme as aplicações e partes do sis-

tema operacional solicitam e liberam posições de memória. **(U-565)**

Zone relocation – relocação por zona.

Relocação de áreas contíguas de memória em que já existiam dados. **(V-537)**

Zoned format – formato por zonas. (V-642)

Zoom – ampliação; ampliar, abrir.

Função que possibilita a visualização de uma determinada área na tela. **(V-558)**

Zoomed video

Refere-se a uma abertura (*slot*) de Placa PC (PCMCIA-*Personal Computer Memory Card Interface Adapter*) que é conectada diretamente ao controlador VGA (*Video Graphics Adapter*), o que permite mais fácil implementação de decodificação de vídeo MPEG e de outras características de vídeo/TV em *laptops* (computadores portáteis). **(W-7)**

Zooming – aproximação, abertura. (H-788)

Símbolos e números

@ (at sign) – arroba.

Nos endereços de correio eletrônico, o símbolo utilizado para indicar o nome da caixa de correio e o nome do computador. Um endereço como fatec@ceeteps é lido como “fatec arroba ceeteps ponto com”. (W-185)

1.2 MB floppy – disquete de 1.2 MB.

Um disquete de 1.2 megabytes é um disquete magnético para armazenamento e recuperação de dados eletrônicos e programas. (N-1)

1.44 MB microdiskette – microdisquete de 1,4 MB.

Um microdisquete de 1.44 megabytes é um disquete magnético para armazenamento e recuperação de dados eletrônicos e programas. (N-1)

10 base-2

padrão da norma IEEE 802 que define cabeamento para redes locais, utilizando cabo coaxial fino de 50 ohms e conectores BNC. (U-230)

10 Base-5

Em transmissão de dados, um meio de transmissão especificado pelo IEEE 802.3 que transporta dados em taxas de até 10Mbps em forma de banda-base (*baseband*), utilizando cabo coaxial de 50 ohms por distâncias de até 500 metros. Também conhecido como “*Thick EtherNet*”, “*ThickNet*” ou “*Thick Coax*”. Como tem uma capa amarela, é comumente chamado de “cabo amarelo” (“*yellow cable*”). (W-75)

10 Base-FL

Em transmissão de dados, um meio de transmissão especificado pelo IEEE 802.3 com padrão EtherNet de fibra óptica que permite até 2.000 metros de cabo de fibra óptica duplex multimodo em uma conexão ponto a ponto. (W-163)

10 base-T

Padrão da norma IEEE 802 que define cabeamento para redes locais utilizando cabos UTP – *Unshielded Twisted Pair* (par trançado não-blindado), utilizando conectores RJ-45. (U-229)

10 keypad – teclado numérico de 10 teclas.

Bloco de teclas no mesmo estilo das calculadoras posicionado no lado direito do teclado dos computadores. (J-364)

100 Base-T

Em transmissão de dados, um nome genérico para as propostas do método de acesso CSMA/CD (*Carrier Sense Multiple Access with Collision Detection*) de cabo de par trançado de 100Mbps antes do IEEE 802.3. Propostas específicas incluem 100 Base-TX e 100 Base-T4. (W-78)

100 Base-TX

Em transmissão de dados, uma alternativa particular dentro das propostas do método de acesso CSMA/CD (*Carrier Sense Multiple Access with Collision Detection*) 100 Base-TX antes do IEEE 802.3 para um padrão EtherNet de 100Mbps que especifica dois pares de cabos UTP5. (W-75)

16-bit – 16 bits.

Tipo de barramento onde 16 bits percorrem os circuitos eletrônicos do computador. (J-540)

16-bit instruction – instrução de 16 bits.

Comprimento (em bits) de uma instrução de programa em código de máquina. (V-691)

16-bit multisound audio card – cartão de áudio multissom com 16 bits.

Placa de som com características de 16 bits, produzindo uma melhor definição sonora que uma de 8 bits. (J-577)

16-bit register – registro de 16 bits.

Registro da memória de espaço fixo. Ocupa 16 bits, 2 bytes de memória. (N-145)

16-bit selector – seletor de 16 bits. (J-441)

16-bit slot – abertura de 16 bits.

Fenda em uma placa de computador com a finalidade de receber outras placas de 16 bits. (O-142)

16-bit word – palavra de 16 bits.

Tamanho do bloco básico de memória. (V-695)

18-digit variable – variável de 18 dígitos.

Tipo de variável numérica com 18 algarismos significativos. (O-9)

2-D – 2 dimensões; bidimensional.

Define programas do tipo editor gráfico que criam desenhos em duas dimensões. (J-533)

2-gig-hard drive – disco rígido de 2 gigabytes. (O-9)

2.88 MB microdiskette – *microdisquete de 2,88 MB*.

Introduzido pela Toshiba na primavera de 1989 da Comdex, o *drive* de 2.88 megabytes dobra a quantidade de dados disponíveis no antigo microdisquete de 1.44 megabytes. (N-1)

24-pin – *24 pinos*.

Tipo de conexão externa com 24 pinos. (J-544)

3-D – *3 dimensões; tridimensional*.

Forma abreviada de tridimensional ou três dimensões (altura, largura e profundidade). Refere-se a imagens gráficas tridimensionais e imagens animadas que alguns computadores podem produzir com a utilização de software apropriado. Imagens em 3-D, especialmente fotografias, são às vezes chamadas de “hologramas”. (W-1)

3-D acceleration – *aceleração 3-D*.

Hardware e programação de software com processamento gráfico que acrescenta profundidade, perspectiva e efeitos visuais especiais para desenhos, jogos e softwares de realidade virtual. (W-67)

3-D charting – *gráfico tridimensional*.

Gráfico com características tridimensionais. (Ver: 3-D graphics). (J-591)

3-D drawing – *desenho tridimensional*.

São desenhos criados com técnicas que aparentam ter 3 dimensões. (J-591)

3-D graphics – *gráfico tridimensional*.

Qualquer imagem gráfica que represente um ou mais objetos em três dimensões: altura, largura, e profundidade. Os gráficos tridimensionais são gerados num meio bidimensional; a terceira dimensão é indicada em perspectiva ou por técnicas como o sombreado e uso de cores em tons contínuos. (C-152)

3.5 disk – *disco de 3,5 polegadas*.

Introduzido em 1986 pela Sony Corporation, o disco de 3,5 polegadas, freqüentemente chamado de microdisquete, é usado para armazenamento de dados em computadores pessoais. (2-N)

32-bit – *32 bits*

Barramento onde 32 bits percorrem as ligações entre a memória e o processador ao mesmo tempo. (J-542)

32-bit disk access – *acesso a disco em 32 bits*.

Tipo de acesso a disco em que 32 bits percorrem

o circuito entre o computador e o disco, ampliando as capacidades de acesso ao disco. (J-587)

32-bit microprocessor – *microprocessador de 32 bits*

Tipo de microprocessador que processa números de 32 bits e que opera internamente com barramento de 32 bits. (T-388)

32-bit operating system – *sistema operacional de 32 bits*.

Sistema operacional que utiliza o modo de processamento de um microprocessador de 32 bits, que é capaz de executar operações com 32 bits de dados de cada vez. Tem a capacidade de configurar um espaço de endereçamento simples, no qual consegue mapear a memória disponível sem as restrições da segmentação. O UNIX e Microsoft Windows NT são sistemas operacionais de 32 bits. (W-8)

36-pin connector – *conector de 36 pinos*. (J-49)

360 K floppy – *disquete de 360 K*.

Um disquete de 360 kilobytes é um disquete magnético para armazenamento e recuperação de dados eletrônicos e programas. (N-2)

386 DX

Também chamado 80386, 386, 386DX. Um microprocessador de 32 bits da Intel lançado em 1985 e usado em computadores da IBM, como o PS/2 modelo 80, e equipamentos compatíveis. O 80386 é um microprocessador verdadeiro de 32 bits; isto quer dizer que ele tem registradores de 32 bits e o seu *bus* (barramento) de dados transfere informações em grupos de 32 bits, sendo também de 32 bits a sua capacidade de endereçamento da memória. (C-140)

386 SX

Um microprocessador da Intel lançado em 1988 como alternativa de baixo custo ao 386DX. Ele é praticamente idêntico ao 386DX, porém com um *bus* (barramento) de dados de 16 bits. O que permite que sistemas baseados no 386SX sejam montados a partir de componentes mais baratos. (C-140)

4-bit – *4 bits*

Barramento em que apenas 4 bits percorrem simultaneamente os circuitos elétricos, normalmente usado em calculadoras. (J-541)

486

Tipo de microcomputador da linha IBM. (Ver: 80486). (V-678)

486 DX

Versão standard do 486. Versão completa. (V-678)

486 DX2

Versão avançada do 486. Possui o duplicador de *clock*; opera duas vezes mais rápido do que na versão anterior. (V-678)

486 GVT-2

Versão do 486 equipada com a memória necessária para executar todas as aplicações. (N-247)

486 SX

Versão barateada do 486 com ausência do coprocessador aritmético. (V-678)

4GL (Fourth Generation Language) – Linguagem de Quarta Geração.

Refere-se ao mais recente nível de linguagem de programação. (N-3)

5.25-inch disk – disco de 5.25 polegadas.

Medida de um tipo de disquete, 5 e 1/4 . (H-100)

56K Line – Linha 56K.

Em transmissão de dados, uma linha telefônica digital capaz de operar a 56.000 bits por segundo. (W-174)

62-pin connector – conector de 62 pinos. (J-49)**64-bit access – acesso à informação em lotes de 64 bits. (V-680)****64-bit data path – caminho de dados de 64 bits. Barramento de 64 bits. (J-580)****6520**

É chamado também de padrão paralelo de E/S. O dispositivo 6520 é essencialmente análogo na função semelhante ao PIO por outros fabricante de um mesmo propósito. (N-170)

6522

Também chamado de adaptador versátil de interface. O 6522 é uma versão do 6520 mais avançada. (N-171)

6530

O 6530 implementa uma combinação de 4 funções: RAM, ROM, PIO e TIMER. O RAM é uma memória de 64x8. O ROM é uma memória de 1Kx8. O TIMER provém de programas com múltiplo intervalo de tempo. (N-171)

6532

É uma combinação de chip que inclui RAM 128x8, paralelo de E/S (PIO) com 2 portas bidirecionais e um intervalo de tempo programável. (N-172)

8-bit – 8-bits.

Uma designação empregada com referência à largura dos canais dos computadores. Ainda há os canais de 16 bits e 32 bits. (C-139)

80186S

Computador pessoal da linha PC baseado na UCP (CPU) 80186S. (J-543)

80286

Um microprocessador lançado em 1984 com o barramento de dados de 16 bits e a capacidade de endereçar até 16 MB de memória RAM. O Intel 80286 equipou o IBM PC AT com desempenho muito superior ao IBM PC original. Esse chip exige o uso de periféricos de 16 bits, mais caros que os periféricos de 8 bits usados em computadores como o IBM PC, porém, à época do lançamento do AT, já havia uma grande quantidade desses periféricos no mercado a preços razoáveis. O 80286 é um chip de dupla personalidade: no modo real, ele executa programas do DOS emulando 8086 e, portanto, não permite acessar mais que 1 MB de RAM (no DOS o limite é de 640 KB), mas, no modo protegido, o 80286 acessa até 16 MB. O mesmo que 286. (J-301)

80386 processor – processador 80386.

Nome comercial de uma família de microprocessadores de 32 bits fabricado originalmente pela Intel Corporation. O mesmo que 386. (T-252)

80486

Microprocessador de 32 bits da Intel lançado em 1989. Possui melhorias em relação ao 386, como controladora de *cache* e circuitos equivalentes ao 80387. O mesmo que 486. (U-214)

8514/A

Um monitor de vídeo desenvolvido pela IBM para computadores pessoais da linha magnética de meia polegada para armazenamento de dados no computador. (N-3)

9-track – 9 trilhas.

Esquema de gravação em fita que coloca os dados em 9 trilhas paralelas num rolo de fita magnética de 1/2 polegada. (U-292)

9-wire – 9 agulhas.

Designação dada a impressoras de impacto que possuem em sua cabeça de impressão 9 agulhas que são disparadas contra a fita de impressão com a finalidade de formar caracteres no papel. (T-562)

Fontes bibliográficas

A

Byte. mar., 1995. **(1-14)**
PC World. fev., 1995. **(15-48)**
Personal Computer World. mar., 1995. **(49-62)**
Windows Sources. jan., 1995. **(63-168)**
Windows on the Go. 1995. **(169-190)**

B

Amiga World. abril, 1994. **(106-110)**
Computer Life. jan., 1995. **(205-212)**
DataTree Products Guide. [19-] **(123-132)**
HP PRODUCT CATALOG - EThERTWIST NETWARE. Hewlett-Packard Co. 1993. **(1-8)**
Manual Hp Deskjet 500C. [19-] **(9-13)**
Synchronous Transmission Systems Guide Reference. Northen-Telecom. [19-]. **(221, 222, 225, 227)**
Novell 200 Course Netware. 1994. **(162-179, 223)**
Novell Education Course Netware. maio, 1992. **(180-204)**
ORACLE 7, REFERENCE MANUAL. Oracle Corp., maio, 1993. **(96-105)**
PC Magazine. abril, 1995. **(111-122)**
PC Magazine. ago., 1991. **(73-88, 228)**
PC Magazine. jul., 1991. **(48-72)**
PC Magazine. out., 1991. **(41-47)**
PC Magazine. set., 1991. **(14-40, 224)**
PC World. maio, 1991. **(89)**
Sybase Winter Magazine. Winter, 1994. **(90-95)**
The Binary Bible. [19-] **(133-135)**
The Complete Mumps. [19-] **(136-161)**
Windows Source. dez., 1994 **(213-220, 226)**

C

Byte. jan., 1995. **(26-33)**
Byte. abril, 1994. **(01-09)**
Eletronic Design. jan., 1995. **(34-48)**
Mac World. mar., 1995. **(51-91)**
Novell Netware 3.1. jul., 1993. **(105-143)**
PC Magazine. dez., 1994. **(158-167)**
PC Magazine. dez., 1994. **(175-190)**
PC Magazine. fev., 1995. **(92-104)**
PC Plus, mar., 1995. **(18-24)**
PC World. abril, 1995. **(10-17)**
PC World. abril, 1995. **(49-50)**
PC World. abril, 1995. **(144-157)**
PC World. jun., 1994. **(168-174)**
SCIENTIFIC American. jan., 1995. **(25)**
ADA'S GUIDE. Leading Edg., [19-]. **(409-430)**
Assembly Language. Leading Edg., [19-]. **(317-335)**
BARTEE, Thomas C. Basic Computer Programming. 2. ed. New York, Harward University, Harper & Row Publishers, 1985. **(570-645)**
BITCOM Deluxe, Condensed User's Manual. 2. ed. Fremont, CA, Bit Software, Inc., ago., 1991. **(825-864)**
BITFAX/SR, USER'S MANUAL. 3. ed. Fremont, CA, Bit Software, Inc., jan., 1990. **(774-824)**

Byte. USA, out., 1991. **(924, 925)**
 CASTEK, John. Basic Computer Programming. 2. ed., [198-]. **(280-304)**
 CATALOGOS. Computer Associates, 1992. **(451-466)**
 CLIPPER ADVISOR. maio/jun. 1993. **(467-476)**
 COMMUNICATIONS INTERNATIONAL. USA, set., 1991. **(923)**

D

INTRODUCTION TO PROGRAMMING BASIC - A STRUCTURED APPROACH. Siragusa, USA, PSW Publishers, 1983. **(01-22)**
 EPSON USER'S MANUAL. Torrance, CA, Epson America, Inc., 1989. p. 850-1050. **(705-759)**
 Focus/AMDAHL.USA, Fujitsu. v. 5, n. 2. Summer, 1990. **(912-920)**
 HARWARD GRAPHICS VERSION 2.3. USA, Software Publishing Corp., 1991. **(698-704)**
 HERGERT, Douglas. Microsoft Quickbasic.[19-]; **(392-396)**
 IBM DATABASE 2 - Advanced Application Programming Guide. [19-]; **(384-391)**
 KEEGEL, John C. The Language of Computer Programming in English. Regents Publishing Company, Inc., 1971. **(23-75)**
 Network Computing. nov., 1992. **(442-450)**
 PC Magazine. fev., 1994. **(431-438)**
 PC-AT 386 Microtec, User's Manual. [19-]. **(760-773)**
 PC/Computing. nov., 1992. **(439-441)**
 SCO Magazine. nov., 1992. **(305-312)**
 SCO Magazine. nov., 1992. **(397-408)**
 SCO Magazine. USA, nov., 1992. **(921-922)**
 SEITER, Charles. Pascal for Basic Programmers. Microcomputer Books, [19-]. **(336-350)**
 SQL DATA SYSTEM, GENERAL INFORMATION. Pennsylvania, IBM vm Systems, 1990. **(865-911)**
 STANDART, Mike B. The C Book, Featuring the Draft Ansi C. USA, Addison Wesley Publishing Company, 1982. **(477-514)**
 TANENBAUM, Andrew S. Operating Systems: design and implementation. 1973. **(210-279)**
 TOWNSEND, Carl. Using DBase II. USA, Osborne/MacGraw-Hill, 1983. **(646-697)**
 TRIANCE, J. M. Cobol Programming. USA, NCC Publications, 1981. **(515-569)**
 USER'S GUIDE AND REFERENCE MICROSOFT MS-DOS 5.0. Leading Edg., [19-]. **(351-383)**
 WEGNER, Peter. Programming Languages, Information Structured and Machine Organization. McGraw Hill, 1976. **(76-209)**

E

Artificial Intelligence an Engineering Approach. [19-]. **(276-279)**
 ASSAHL, C. Ray. Robots and Manufacturing Automation. USA, John Willy & Sons, [19-].
 BIRNES, William J. PC Hardware and Systems Implamentation. MacGraw-Hill, [19-]. **(77-113)**
 BOLETIM INFORMATIVO [DA HP]. fev., 1994. **(138-140)**
 CA CLIPPER TOOLS FOR DOS.USA, Computer International Associates, 1992. **(253, 254)**
 CA RET-XBASE. USA, Computer Associates International, Inc., 1993. **(249, 250)**
 CA SUPERPROJECT FOR WINDOWS AND OS/2.USA, Computer Associates International, Inc., 1993. **(249, 250)**
 DATA TAPE CARTRIDGES. Milpitas, CA, USA, Dysan, 1992. **(245, 246)**
 DISPLAY PACK. SC, USA, Computer Dynamics, [19-]. **(268-275)**
 EPOCH SYSTEM. Taipei, Taiwan, [19-]. **(255-256)**
 GALANTE, Terezinha P., POW, Elizabeth M. Inglês para Processamento de Dados. [19-]. **(410-413)**
 HERGLET, Denglaus. Quick Basic, Microsoft. 2. ed. Washington, USA, [19-]. **(309-339)**
 INTEL INSIDE MICROPROCESSORS. [19-]. **(244)**
 LONGSHINE MICROSYSTEM. Santa Fé Springs, CA, USA, [19-]. **(247)**
 MCCLUNG, Cristina J., GUERRIERI, John A., MCCLUNG, Kenneth A. Micro Computer for Insurance Professionals. [19-]. **(405-409)**
 MILLARD, Scott. DOS Secrets, Any... [19-]. **(136, 137)**
 NETWARE V 3.11 SYSTEM MANAGER MANUAL. **(582-596, 479-526)**
 PC Magazine. ago., 14, 1991. **(52, 53)**
 PC Magazine. ago., 14, 1991. **(527-555)**
 PC Magazine. jul., 1994. **(144-184)**
 PC Magazine. jul., 13, 1991. **(41-51)**
 PC Magazine. jul, 13, 1993. **(54-61)**
 PC Magazine. jun., 11, 1991. **(20-27)**
 PC Magazine. jun., 12, 1990. **(3-19)**
 PC Magazine. jun., 25, 1991. **(28-40)**
 PC Magazine. mar., 1993. **(231-243)**

PC Magazine. mai., 25, 1993. **(76)**
 PC Magazine. mai., 30, 1989. **(1, 2)**
 PC Magazine. nov., 9, 1993. **(62-67)**
 PC Magazine. out., 11, 1988. **(452-459)**
 PC Magazine. out., 31, 1988. **(439-451)**
 PC Word. out., 1988. **(460-472)**
 PREDERES, Nélis. Processamento de Dados. Edbook, [19-]. **(185-230)**
 PRINCIPLES OF DATA PROCESSING. [19-]. **(414-438)**
 ROKTON, David W. Principles of Inteligence.... New York, MacGraw-Hill, 1988. **(280-297)**
 Software Development. dez., 12, 1993. **(72-75)**
 Systrans. [19-]. **(556-581)**
 TANNENBAUM, Andrew S. Modern Operating System. Prentice Hall, [19-]. **(116-128)**
 TANNENBAUM, Andrew S. Operating System Design and Implementation. Prentice Hall, [19-]. **(116-128)**
 TESTE DE CONFIGURAÇÃO DA IMPRESSORA EPSON LS 1525. [19-]. **(248)**
 The #1 Apple II Magazine. ago., 8, 1988. **(68-71)**
 TITUS, Jonathan A. et al. Micro Computer Analogy... Indiana, USA, Howarel W. Sams & Co., [19-]. **(340-363)**
 TRIBO-TECH MAXELL FLOPPY DISK, SUPER RD II. Tokio, Japan, [19-]. **(257-267)**
 Unix Word. fev., 1988. **(473-478)**
 ZACKS, Rodnay. Programming the 6502. 4. ed. Sybex, 1993. **(114, 115, 135, 364-404)**
 ZEOS CATALOG. [19-]. **(141-143)**

F

BOBISON, Philip. Special English Computer Programming. [19-]. **(61-64)**
 MVS/XA DATA ADMINISTRATION UTILITIES. [19-]. **(101-123)**
 OBJECT-ORIENTED PROGRAMMING. [19-]. capítulos 2 e 3. **(290-302)**
 OPERATING SYSTEMS. McGraw-McHill, [19-]. **(75-100)**
 PC Direty. fev., 1994. **(52-60)**
 PC World. abril, 1994. **(32, 33)**
 PC World. fev., 1992. **(1-14)**
 PC World. jan., 1994. **(15-31)**
 PC World. jul., 1993. **(34-50)**
 TANNENBAUM, Andrew S. Structured Computer Organization. [19-]. **(169-289)**
 TSO/E VERSION 2 USER'S GUIDE. [19-]. **(124-168)**

G

APPLE FACTS: THE INFORMATION ... ago., 1993. **(88-98)**
 Byte.out., 1993. **(453-487)**
 Computer USA. v. 24, n. 10. out., 1991. v. 25, n. 5. mai., 1992. v. 25, n. 12. dez. 1992. **(358-368) (354-357) (369-376)**
 Datamation. jun., 1993. **(425-452)**
 DAVIS, Gordon B. Introduction to Eletronic Computer. [19-]. **(597-601)**
 EPSON LX-810 USER'S GUIDE. [19-]. **(590-592)**
 FACON 230-10 SMALL - SCOPE COMPUTER SYSTEM. [19-]. **(316-329)**
 HEALY, Martin H., HEALY, Stonehton. Minicomputers and Microprocessors. [19-]. **(217-227, 238-242, 286)**
 IEEE Spectrum. jun., 1993. **(351, 352)**
 INTRODUCTION TO DBASE II. [19-]. **(151-164)**
 LEVENTHAL, Lance A., SAVILLE, Winthrop. Assembly Language Sub-routine. [19-]. **(165-170)**
 MANDELE, Steven L. Principles of Data Processing. West Publishing Co., [19-]. **(191-216, 238-242)**
 MCCLUNG, Cristina, GUERRIERI, John A., MCCLUNG, Kenneth A., Jr. Microcomputers for Insurance Professionals. [19-]. **(336-350)**
 NETWARE - USING THE NETWORK VERSION 2.2. USA, Novell, Inc., [19-]. **(377-394)**
 PC Magazine. maio, 1991. **(1-87)**
 PC World. jun., 1993. **(415-418, 488-546)**
 SCHIDT, Horbel. Microsoft Windows User Guide. [19-]. **(547)**
 SCO Magazine. nov., 1992. **(314, 315, 330-335)**
 THIRTY-FIVE MACINTOSH ADVANTADGES... [19-]. **(101-150)**
 VGA USER'S GUIDE [19-]. **(40-43)**
 WANG, Wally, MILLARD, Scott. Simple Computer and Repair. [19-]. **(171-190)**
 WATKINGS, Christopher D. Operation Systems. [19-]. **(593-596)**

H

ADOBE ACROBAT. [19-]. (245-252)
Amiga World. out., 1993. (200-203)
AT&T SKYNET INTERNATIONAL SERVICE. [19-]. (241-244)
BOOK OF LANGUAGES. [19-]. (135-147)
Byte. jan., 1985. (253-270)
Byte. mar., 1994. (188-199)
C USER'S MANUAL. [19-]. (619-623)
CATÁLOGO HARDWARE/SOFTWARE. [19-]. (370-454)
CATÁLOGO LANTASTIC NETWORK. [19-]. (366-369)
CDP REVIEW MANUAL. [19-]. (687-696)
COMPUTER LANGUAGE. FEB, 1986. (609)
CONTEMPORARY MULTILEVEL MACHINES. [19-]. (697-714)
DB2 INSTALL GUIDE. [19-]. (614, 615)
DB2 OPERATION AND RECOVERY GUIDE. [19-]. (799, 800)
EPSON PRODUCT CATALOG. 1993. (229-240)
FILE ABOUT FIRST-GENERATION COMPUTERS. [19-]. (133-134)
FLOWCHART USER'S GUIDE. [19-]. (601-607)
INGLÊS TÉCNICO I. [19-]. (204-228)
MANUAL DE MODEM. [19-]. (148-157)
MANUAL DE MODEM. [19-]. (187)
MICROCOMPUTER FOR INSURANCE PROFESSIONALS. [19-]. (356-365)
NETWARE, UTILITIES REFERENCE. [19-]. (158-186)
NORTON UTILITIES VERSION 6 USER'S GUIDE. [19-]. (521-564)
PC Magazine. fev., 29, 1988. (683-686)
PC Magazine. fev., 15, 1988. (283-286)
PC Magazine. fev., 29, 1988. (497-502)
PC Magazine. fev., 8, 1994. (331-335)
PC Magazine. fev., 8, 1994. (470-493)
PC Magazine. jan., 12, 1988. (282)
PC Magazine. jun., 14, 1988. (289-298)
PC Magazine. jun., 14, 1988. (510-514)
PC Magazine. mar., 15, 1988. (515-518)
PC Magazine. mai., 12, 1987. (271-281)
PC Magazine. mai., 31, 1988. (288)
PC Magazine. mai., 31, 1988. (495, 496)
PC Magazine. mai., 31, 1988. (519, 520)
PC Magazine. nov., 9, 1993. (124-132)
PC Magazine. out., 11, 1988. (299-302)
PC Magazine. out., 11, 1988. (494)
PC Plus. nov., 1993. (90-123)
PC Plus. set., 1990. (503-509)
PC Tech Journal. ago., 1987. (616-618)
PC Tech Journal. [19-]. (611)
PC World. ago., 1993. (624-682)
PC World. fev., 1994. (329-330)
PC World. jul., 1991. (455-469)
PC World. jul., 1993. (324-328)
PC World. jun., 1993. (303-323)
PC World. jun., 1991. (722-793)
QUICK LINK II FAX. [19-]. (565-600)
TEXT ABOUT VIRUS. [19-]. (88, 89)
THE COMPUTERS HISTORY. [19-]. (1-87)
Unix World. abril, 1988. (287)
Unix World. mai., 1989. (612, 613)
VM/SP OPERATOR'S GUIDE. [19-]. (715-721)

I

BANAYAN, Mike. The C Book. [19-]. (226-232, 452-487)
BROWN, P. J. Compiler and Interpreter. 2. ed. Great Britain, 1985. (421-451)
DARRINGER, John. Computer Hardware Description... [19-]. (105-121)
DAVIS, George R. The Local Network Handbook. [19-]. (184)

FITZGERALD, Jerry. Business Data Communications. [19-]. **(185-199)**
 IBM CORP., PROGRAMMING PUBLICATIONS. 3. ed. New York, set., 1983. **(325-362)**
 IBM GENERAL PRODUCTS DIVISION... San Jose, CA., [19-]. **(307-324)**
 LAFORE, Robert. Turbo C Program for the IBM. [19-]. **(1-30)**
 MANUAL NORTON UTILITIES 6.0. [19-]. **(203-208)**
 NOTEBOOK COMPUTER 386 SX USER'S GUIDE. Taiwan, fev., 1991. **(242-274)**
 ORILIA, Lawrence S. Structure Basic an Integrated Approach. [19-]. **(155-168)**
 PACIFIC PAGE P. E. APPLICATION... USA, Pacific Data Products, Inc., 1991. **(275-289)**
 PACIFIC PAGE SCREENSPacific Data Products, [19-]. **(290-296)**
 PC Magazine. jan., 1992. **(72-94)**
 PC Magazine. jan., 1993. **(96, 97)**
 PC Magazine. jan., 1994. **(233-239)**
 PC Magazine. abr., 1992. **(50-71)**
 PC World. maio, 1993. **(240, 241)**
 PRATES, Rubens. Novell Netware Versão 3.11... Novatec Editora, [19-]. **(297-307)**
 RERGHT, Douglas . Microsoft Quickbasic. [19-]. **(102-104)**
 RICARSON, Peter. Word Processing Power With... [19-]. **(31-48)**
 RINEARSON, Peter. Microsoft Word. 2. ed. Washington, 1986. **(363-420)**
 SANDERS, Donald H. Computer Today. [19-]. **(122-135)**
 STRUCTION TO THE IBM PC. [19-]. **(209-220)**
 THE C PROGRAMMING LANGUAGE. [19-]. **(221-225)**

J

BANANAN, Mike. The C Book - Featuring... USA, Addison Wesley Publishing Co., 1988. **(476-488)**
 Byte Brasil. fev. 1994. Santiago - MB. **(489-504)**
 Byte. fev., 1994. **(429-431)**
 Computer Shopper. New York, Coastal Associates Publishing, v. 12, 1992. **(739-759)**
 Computer Shopper. ago., 1991. **(263-287)**
 DAVIS, Gordon B. Introduction to Eletronic Computer. 2. ed. Tokyo, McGraw-Hill Kogakusha, 1971. **(474-475)**
 DONAVAN, John J. System Programming. Singapore, McGraw-Hill, 1972. **(347-359)**
 Dr. Dobb's. maio, 1994. **(432-444)**
 GALANTE, Teresinha P., POW, Elisabeth M. Inglês para Processamento de Dados. 6. ed. Ed. Atlas, 1993. **(713-738)**
 IBM - AIX EXPRESSSIGHT/6000. USA, 1993. **(521-534)**
 IBM - PROFISSIONAL CADAM. USA, AEC SCHEMATICS, IBM, 1993. **(535-539)**
 INTRODUCTION TO COMPUTERS. [19-]. **(574-576)**
 LIEBOLD, Ingrid V. Tecnical English I for Data. São Paulo, Dir. Acad. de Tecnologia Mackenzie, 1994. **(360-385)**
 MADNICK, Donavan. Operating Sytem., computer science series. McGraw-Hill, 1974. **(1-19)**
 MANUAL DA IMPRESSORA EPSON - LX 810. [19-]. **(255-262)**
 MANUAL DA IMPRESSORA EPSON LX 810. [19-]. **(127-139)**
 MANUAL SABER LAN. Workstation, Infoworld, [19-]. **(568-573)**
 Microcomputer Solution. jan./ fev., 1988. **(540-559)**
 OPERATING SYSTEM/2. [19-]. **(301-318)**
 ORILIA, Laurence S. Structure Basic: an Integrated Approach. New York, McGraw-Hill, 1985. **(447-473)**
 PC Magazine. jan., 25, 1994. **(319-322)**
 PC Magazine. jun., 29, 1993. **(288-300)**
 PC Magazine. mar., 1991. **(221-254)**
 PC Magazine. New York, 1992. **(698-703)**
 PC Magazine. New York, v. 12, 1993. **(597-697)**
 PC Magazine. out., 1994. **(140-220)**
 PC Magazine. out., 1992. ed. americana. **(77-95)**
 PC Novice. fev., 1994. v. 5, issue 2. **(560-567)**
 PC World. fev., 1994. **(117-126)**
 PROGRAMMING IN GRASPS. [19-]. **(96-116)**
 PROGRAMMING SYSTEM. [19-]. **(340-346)**
 SHOOMAN, L. Martin. Software Engineering. Singapore, McGraw-Hill, 1993. **(404-428)**
 SIRACUSA, Chris. Introduction to Programming Basic. 2. ed. 1983. **(323-339)**
 STINSON, Craig, ANDREW, Nancy. Running Windows - The Microsoft... Washington, Microsoft Press, 1988. **(386-403)**

TECHNICAL REFERENCE - IBM PERSONAL COMPUTER, HARDWARE REFERENCE. 1. ed. set., 1985.

(20-55)

TENEBAUN, Aron M., LANGSAM, Yedidiah, AUGESTEIN, Mosle J. Data Structure Using c. Printice Hall Ed., 1990. **(66-78)**

THE SYSTEM BOARD. [19-]. **(56-65)**

Windows Magazine. fev., 1994. **(577-596)**

K

BIG BLUE'S SPEED TRIP. Byte Magazine. mar., 1995. **(3-5)**

DAVIS, William S. Operating System - A Systematic View. Addison Wsley, Inc., [19-]. **(164-205)**

PRICE, David. PASCAL - A Considerate Approach. Prentice-Hall, [19-]. **(6-100)**

SCHRODT, Philip A. Microcomputer - Methods for Social Scientists. 2. ed. Northwestern University, Sage Publications. [19-]. **(206-219)**

SOUND BLASTER 16 ... Creative Labs, Inc., [19-]. Part I, appendix. **(101-160)**

SURREAL SCIENCE - VIRTUAL... [19-]. **(161)**

THE TRUTH BEHIND THE PENTIUM BUG. Byte Magazine. mar., 1995. **(1-2)**

VISUAL C++ GOES MULTIPLATFORM. Byte Magazine. abr., 1995. **(162, 163)**

L

80486 MOTHERBOARD USER'S GUIDE. [19-]. **(15, 16)**

A GUIDE TO USING COLOR. dez., 1994. **(20-26)**

Computer Shopper Magazine. abr., 1995. **(1-11)**

CYCLON - MO/TSR - VERSION 6.1. jan, 1995. **(49)**

DATA AND FAX COMMUNICATIONS. [19-]. **(182-196)**

DR. DOS GUIDE OF REFERENCE. [19-]. **(201-204)**

EPSON FX-850/1050 USER'S MANUAL. [19-]. **(173-178)**

HP DESKJET 500C PRINTER USER'S GUIDE. jan., 1995. **(27-41)**

INSTALL IT ! USER'S MANUAL. [19-]. **(205)**

MOBILE COMPUTING. abr., 1995. **(19)**

NOVELL BUYER'S GUIDE. abr., 1994. **(50-56)**

PC Magazine. mar., 1995. **(60-110)**

PENTIUM UPGRADES. PC Word. abr., 1995. **(111-119)**

PFS : WINDOWS WORKS VERSION 2.02. [19-]. **(120-150)**

SANSUNG SYNCMASTER 3 OPERATING GUIDE. [19-]. **(17, 18)**

SPARC PRINTER II HARDWARE INSTALLATIONS GUIDE. [19-]. **(57-59)**

TECHINICAL REFERENCE GUIDE. Logiccode, 1994. **(42-48)**

UNDOCUMENT DOS. [19-]. **(179-181)**

USER'S GUIDE MICROMARC. Texas Instruments. [19-]. **(153-160)**

USER'S GUIDE SOUNDBLASTER 16 - CRIATIVE. [19-]. **(161-169)**

WHAT'S EDI. [19-]. **(170-172, 200)**

M

80486 MOTHERBOARD USER'S GUIDE. [19-]. **(25-32)**

A GUIDE TO USING COLOR (HEWLETT PACKARD). [19-]. **(60-66)**

Byte Magazine. p.17,42. abr.,1995.

Byte Magazine. v. 20, n. 5. mai., 1995. **(1-8)**

DESKJET 500C PRINTER FOR PERSONAL COMPUTERS (USER'S GUIDE). [19-]. **(50-59)**

DESKJET 500C PRINTER FOR PERSONAL COMPUTERS - SETUP GUIDE. [19-]. **(67-75)**

FAX MODEN 9648 USER'S MANUAL. [19-]. **(125-138)**

PHOTO FINISH ® FOR SYSTEMS WITH WINDOWS 3.1 ON HIGHER USER'S GUIDE. [19-]. **(115-124)**

SOUND BLASTER USER'S GUIDE. [19-]. **(9-24)**

THE EVOLUTION OF COMPUTERS. [19-]. **(82-114)**

USER'S MANUAL BUBBLE JET PRINTER BJ-200 - CANON. [19-]. **(33-49)**

WH386SX USER'S MANUAL. [19-]. p. 1.1-1.3 e introdução. **(78-81)**

N

486 - GVT-2 (MAIN BOARD) MANUAL. [19-]. **(247-249)**

6502 ASSEMBLY LANGUAGE SUBROUTINES. [19-]. **(210-225)**

ADVANCED OS/2. [19-]. **(87-140)**

LAFORE, Robert. Turbo C Programming for IBM. [19-]. **(250-277)**

MANUAL DESKJET. [19-]. **(226-246)**
 MARTIN, James. Principles of Data Base Management. [19-]. **(195-199)**
 MARTIN. Telecommunications and the Computers. 2. ed. [19-]. **(200-209)**
 PC GLOSSARY. Disston Ridge, 1992. **(1-86)**
 PROGRAMMING THE 6502. [19-]. **(141-194)**

O

BITWARE LITE FOR WINDOWS - MANUAL CHEYENNE SOFTWARE. [19-]. **(134-140)**
 Byte. mar., 1995. **(23-41)**
 COMPUTER LIFE. mar., 1995. **(111-133)**
 COMPUTER LIFE. mar., 1995. **(1-22)**
 CREATIVE MULTIMEDIA KIT MANUAL. [19-]. **(141-143)**
 EPSON FX-1170 USER'S MANUAL. [19-]. **(98-108)**
 IBM THINKPAD 355/355 CS USER'S MANUAL. [19-]. **(154-184)**
 PC Magazine. mar., 1995. **(42-52)**
 PC Magazine. set., 1994. **(65-96)**
 PC World. mar., 1994. **(97)**
 PC World. mar., 1995. **(109, 110)**
 SMARTPAGE DIRECT USER'S GUIDE. [19-]. **(144-153)**
 TURBO C PROGRAMMING FOR THE IBM. [19-]. **(53-64)**

P

5660 SYSTEM - REFERENCE GUIDE NCR COMTEN. [19-]. **(35-45)**
 BATESON, Robert N. Introduction to Control System Technology. [19-]. **(56-65)**
 BTINFO - SUPRIMENTOS PARA INFORMÁTICA. mar., 1995. tab. de preços. **(8-9)**
 CMF - REFERENCE MANUAL LOGIC INFORMATION... [19-]. **(69-72)**
 COLOR MONITOR (VGA) USER'S MANUAL. [19-]. **(13-15)**
 GENERAL PROCEDURES - MG 3600, CUSTOMER SERVICES. [19-]. **(33, 34)**
 HERGERT, Douglas. Microsoft Excel with Macros. [19-]. **(102-104)**
 HEWLETT - PACKARD HP - 120C OWNER'S HANDBOOK AND... [19-]. **(16)**
 KAISER, James F. System Analysis by Digital Computer. [19-]. **(51-61)**
 KANTER, Jerome. The Computer and the Executive. [19-]. **(17-26)**
 MG 2000 INSTALLATION E SRM ADJUSTMENT II - PROPRIETARY DATA. [19-]. **(2-7)**
 MICROSOFT CHART. [19-]. **(65-68)**
 NOF, Shimon Y. Robotics. [19-]. **(91)**
 PAY, Duncam. Advanced OS/2 Programming. Microsoft Press, [19-]. **(27-32)**
 PC Direct. abr., 1995.
 PC Magazine. v. 14, n. 18. abr 25, 1995. **(1)**
 RINEARSON, Peter. Word Processing Power Nith. Microsoft Nord, [19-]. **(73-87)**
 TECHNICAL TRAINING - NCR CIA CELF... [19-]. **(105-110)**
 TENENBAUM, Aaron M. Data Structures Using C. [19-]. **(92-101)**
 USER'S MANUAL 9-WIRE DOT MATRIX PRINTER GSX -190. [19-]. **(10-12)**
 VMS SYSTEM - REFERENCE GUIDE. [19-]. **(46-50)**
 WIRTH, Niklaus. Algorithms Data Structures Programs. [19-]. **(90)**

Q

BANAHAN, Mike. The C Book Featuring... Addison-Wesley Publishing, 1988. **(21-53)**
 LAFORE, Robert. Turbo C Programming for the IBM. Ed. Waite Group, 1987. **(54-71)**
 USER'S MANUAL OF EPSON LX-810. Epson, 1989. **(1-20)**
 WAITE, Michael, PRATA, Stephen, COSTALES, Brian. Microsoft Quick C Programming. Ed. Waite Group, 1988. **(72-88)**

R

50 MHZ EISA & LOCAL BUS/ISA. Epoch, [19-]. catálogo. **(140, 141)**
 AN INTRODUCTION OFJ MICROCOMPUTERS. [19-]. (apostila) **(03-04)**
 C.A. CLIPPER FOR DOS. Computer Associates. [19-]. catálogo. **(128, 129)**
 Computer Buying. Software. dez., 1993. **(163-166)**
 Computer Design. Embedded PC's. abr., 1993. **(162)**
 Computer Design. Risc vs. Cisc for Realtime. ago., 1993. **(159-161)**
 DATA FAILITY HIERARCHICAL STORAGE MANAGER - SYSTEM PROGRAMMERS GUIDE. **(416-425)**
 DIGITAL COMPUTER FUNDAMENTALS. [19-]. (apostila). **(01-02)**
 ENTIRE NETWORK FOR WINDOWS AND OS/2 COMMUNICATIONS. [19-]. **(409-415)**
 EPSON ACTION PRINTER 2000 - USER'S MANUAL. [19-]. **(48-109)**
 GLOSSARY. IN: 200GX PRINTER USER'S MANUAL. [19-]. apêndice E.

HOW SAFE IS DATA COMPRESSION? Byte. fev., 1994. **(130-139)**
 INTRODUCTION TO MICROCOMPUTERS AND MICROPROCESSORS. [19-]. **(270-310)**
 LANTASTIC A2 MBPS NETWORK - ARTISOFT. [19-]. **(170-172)**
 LANTASTIC NETWORK OPERATING SYSTEM. Artisoft. [19-]. catálogo. **(142-145)**
 MANUAL DO MÓDULO DA EDIÇÃO EDIT. [19-]. **(311-336)**
 MICRO-SCOPE. Micro 2000. [19-]. catálogo. **(151)**
 MICROSTATION PC - CUSTOMIZATION GUIDE. [19-]. **(191-198)**
 MICROSTATION MDL MANUAL. [19-]. **(185-190)**
 NATURAL FOR WINDOWS E OS/2. Software AG, [19-]. catálogo. **(146-150)**
 NETWARE ACCESS SERVER. Novell, [19-].catálogo. **(152-153)**
 NETWARE FOR SAA. Novell, [19-]. catálogo. **(154, 155)**
 NETWORKING PRODUCTS FROM PROTEON. Proteon Inc. Working, [19-]. catálogo. **(156-158)**
 NEW VERSION OF 386 SPELL ... abr., 1993. **(126, 127)**
 PC Magazine. abr., 1993. **(337-344)**
 PC Magazine. Elonex's NB 400 Provides Opportunity for Expansion. dez., 1993. **(168)**
 PC Magazine. set., 1993. **(199-246)**
 PC Magazine. Wordperfect Presentations Bring it... dez., 1993. **(167)**
 PDP 11 - OPERATING SYSTEM. [19-]. (apostila). **(05-18)**
 POST PROBE. Micro 2000, [19-]. catálogo. **(169)**
 SETUP. in: 200GX Printer User's Manual. [19-]. chapter 1.
 SPECIFICATIONS. in: 200GX Printer User's Manual. [19-]. apêndice F.
 TECHNICAL ASPECTS OF DATE COMMUNICATION. [19-]. **(345-383)**
 The Magazine for Windows Experts. nov., 1993. **(258-269)**
 THE TURBO C - PREPROCESSOR AND COMPILER OPTIONS. [19-]. **(114-125)**
 USERS GUIDE & TECHNICAL REFERENCE. [19-]. **(170-172)**
 VARIAN 73 SYSTEM COMPUTER. [19-]. (apostila). **(19-41)**
 WORDPERFECT OFFICE. Wordperfect Co. [19-]. catálogo. **173-180)**
 XTREE FOR WINDOWS. Xtree Co. [19-]. catálogo. **(170-172)**
 XTREIVE. Novell. [19-]. catálogo. **(181, 182)**
 Z8000 SYSTEM SERIE. [19-]. **(42-47)**

S

ARQUIVO README.TXT DO AUTOCAD RELEASE 10. [19-]. apostila. **(34-37)**
 ARQUIVO README.TXT DO MS-DOS 6.0. [19-]. apostila. **(1-33)**
 Computer Shopper. set., 1992. **(204-209)**
 EGAN, J. T. The Data Base Management Concept. Auerbach Information Management Series. Auerbach Publishers Inc., 1993. **(447-450)**
 HIGH SPEED MODEM USER'S GUIDE. NJ, USA, GVC Technologies, Inc., 1992. **(156-187)**
 INTRODUCTION TO VMS. Maynard, Massachusetts, USA, Digital Equipment Corp., 1988. **(38-123)**
 LENNON, R. E. Cryptography for Information Security Adm... .IBM Syst. Journal.v. 17, n. 12. 1978. **(278-296)**
 LOCAL AREA NETWORK STANDARDS. [19-]. apostila. **(263-266)**
 MCCLUNG, Christina J., GUERRIERI, John A., MCCLUNG, Kenneth A. Microcomputers for Insurance Professionals. New York, A Wiley Press Book, [19-] . **(124-155)**
 MICROSOFT OVERVIEW OF WINDOWS 3.1. [19-]. apostila. **(213, 214, 256)**
 MONTOYE, R. K., HOKENEK, E., RUNION, S. L. Design of the IBM Risc System/6000... v. 34, n. 1. jan., 1990. **(267-277)**
 Mouseware User's Guide. CA, USA, Logitech, Inc., 1991. **(188-203)**
 MS-DOS 5.0. [19-]. **(219-240)**
 PC Magazine. jul., 1992. **(297-312)**
 PC Magazine. v. 10, n.17. out., 1991. **(337-371)**
 PC Magazine. v. 2, n. 19. set., 1993. **(372-446)**
 PC World. v. 11, n. 6. jun., 1993. **(215-218)**
 PC World. v. 11, n. 4. abr., 1993. **(313-336)**
 WINDOWS 3 : MICROSOFT QUICK REFERENCE. [19-]. **(241-262)**
 WINDOWS HELP. [19-]. apostila. **(210-212)**

T

Byte Magazine. ago., 1993. **(459-485)**
 Byte Magazine. jul., 1985. **(487-495)**
 Byte Magazine. mar., 1985. **(502-523)**
 Byte Magazine. mai., 1993. **(537-567)**
 Byte Magazine. nov., 1990. **(378-396)**
 Byte Magazine. out., 1984. **(456-501)**

DAVIS, Gordon B. Introduction to Electronic Computers. 2. ed. Kogakusha, 1971. **(612-621, 633-644, 720-749)**
 Dr. Dobb's Journal. fev., 1994. **(486)**
 EPSON 200 GX PRINTER - USER'S GUIDE. [19-]. **(812-833)**
 MICROSOFT BALL POINT MOUSE - USER'S GUIDE. [19-]. **(254-256)**
 MICROSOFT WINDOWS - USER'S GUIDE. [19-]. **(246-256)**
 MORSE, Stephen P., ALBERT, Douglas J. The 80286 Architecture. 3. ed. A Wiley Press Book - John Wiley Sons, Inc., [19-]. **(142-144)**
 NOVELL - NETWARE VERSION 3.11 SYSTEM ADMINISTRATION. [19-]. **(227-245)**
 PC Magazine. v. 1, n. 5. ago., 1992. **(430-458)**
 PC Magazine. v. 10, n. 18.mar., 1991. **(293-308)**
 PC Magazine. v. 11, n. 4. jan., 1993. **(524-529)**
 PC Magazine. v. 12, n. 13. jul., 1993. **(608-611, 622-638, 676-719, 750-759)**
 PC Magazine. v. 12, n. 4. fev., 1993. **(1-100, 169, 170)**
 PC Magazine. v. 2, n. 13. mar., 1989. **(281-292)**
 PC Magazine. v. 3, n. 2. fev., 1994. **(305-363)**
 PC Magazine. v. 7, n. 9. jan., 1992. **(530, 536)**
 PC Plus. v. 1, dez., 1993. **(164-168)**
 POWERWARE ONLINET - POWER MANAGEMENT SOFTWARE. [19-]. **(422)**
 POWERWARE OPERATOR'S MANUAL. [19-]. **(417-421)**
 RODNAY, Zacks. Programming the 6502. 4. ed. Ed. Berrely, Paris, Sylven, 1993. **(645-655, 670)**
 SEGI, Alex V. Main Frame High Productivity... 1. ed. John Wiley and Sons, [19-]. **(111-113)**
 TANENBAUN, Andrew S. Operating Systems - Design and Implemetation. New Jersey, Prentice-Hall, Inc., [19-]. **(171-226)**
 TRIANCE, J.M. Cobol Programming. England, NCC Publications, 1981. **(155-163, 656-669, 760-762)**
 WAKERLEY, John et al. Microcomputer Architetur and Programming the 68000. 2. ed. John Wiley and Sons, Inc., [19-]. **(114-141)**

U

AUDIO-CARD - USER GUIDE GETTING STARTED . SB Multimedia. [19-]. **(818-836)**
 BANAHAM, Mike. The C Book, Featuring and Ansi C Standard. Addison Wesley Pub. Co., [19-]. **(567-576)**
 COMPUTER ANALYSIS OF TIME-VARYING IMAGES.IEEE Computer Society, ago., 1981. **(412-491)**
 DR DOS 6.0, OPERATING SYSTEM FOR PERSONAL COMPUTERS USERS GUIDE. 2. ed.Monterey, California, Digital Research, Inc., [19-]. **(707-766)**
 HEALEY, Martin. Minicomputers and Microprocessors. Hodder and Stoughton, 1976. **(51-61)**
 HP700 - TECHNICAL DATA. Canadian, Hewlett Packard, abr., 1994. **(282-292)**
 INTRODUCTION TO MICROCOMPUTERS. [19-]. **(551-552)**
 Mac User. n. 5. mai., 1990. **(188-203)**
 MADNICK, Donovan. Operating Systems. 6. ed. McGraw-Hill, 1981. **(338-411)**
 NETWARE FOR SAA, RULES OF THUMB. Novell, jan., 1993. **(204-220)**
 NETWARE V 3.11 ADVANCED SYSTEM MANAGER. Provo, Utah, 1992. rev. 1.0. **(607-660)**
 NETWARE V 3.11 SYSTEM MANAGER. Provo, Utah, 1992. rev. 1.02. **(607-660)**
 OPERATING SYSTEM DESIGN. [19-]. **(585-593)**
 PC COMPUTING - FIELD GUIDE TO CPU'S. IEEE Computer Society, mar., 1992. **(604-606)**
 PC Computing. jul., 1993. **(1-50)**
 PC Magazine. fev., 1992. **(594-603)**
 PC Magazine. n. 11. New York, EUA, jun., 1988. **(62-87)**
 PC Magazine. n. 20. New York, EUA, nov., 1991. **(88-161)**
 PC Magazine. n. 21. New York, EUA, dez., 1992. **(162-187)**
 PC Magazine. v. 9, n. 9. 1993. **(325-337)**
 POPULAR COMPUTING.McGraw-Hill, jun., 1982. **(492-541)**
 PRODUCTS OVERVIEW. Synoptics Communications, Inc., 1993. **(221-269)**
 PRONET SERIES. Proteon, 1992. **(274-281)**
 SEVENTH, Lance A., ROPSAVILLE, Winth. Assembly Language Routine. A. Osborne/McGraw-Hill, 1982. **(547-550)**
 TANENBAUN, Andrew S. Modern Operating Systems. Prentice Hall, [19-]. cap. 9. **(310-324)**
 USAI VL BUS. [19-]. **(767-817)**

USERS GUIDE. - Seiko Epson Corp., [19-]. **(837-851)**
 USERS MANUAL M300-28. Olivetti, 1993. **(542-546)**
 USERS MANUAL MICROCOMPUTER 486 - US-3D. [19-]. **(553-566)**
 Windows Magazine. mar., 1994. **(293-309)**
 WRITE INTERACTIVE COMPILERS AND INTERPRETERS. PJ Brow, [19-]. **(577-584)**
 XCOM 6.2 CASE STUDY. Legent Corp., [19-]. **(270-273)**

V

BACK UP SOFTWARE. PC Magazine. v. 10, n. 11. jun., 1991. **(47-69)**
 BATESON, Robert N. Introduction to Control System Technology. 3. ed. New York, MacMillan Publishing Co., 1991. **(6-7, 257-275)**
 BLANKESLEE, Thomas R. Digitaldesign with StandarD MSI and LSI . 2. ed. A Wiley Interscience Publication, [19-]. capítulos 1-7. **(622-625)**
 CA2020 USERS MANUAL. [19-]. **(353-362)**
 COMPUTER ASSOCIATES (CA). Guide Computers associates international, Inc, 1993. **(626-639)**
 Computer Shopper. nov., 1992. **(480-493, 564)**
 DAVIS, Gordon B. Introduction to Eletronic Computers . 2. ed. 1971. **(615-621)**
 DOS RESOURCE GUIDE. fev., 1994. Special edition. **(202-230)**
 DUCAN, Ray. Advanced OS/2 Programming: the Microsoft... . 1. ed. 1989. **(70-87)**
 EISA INSTALATION AND CONFIGURATION GUIDE. [19-]. **(420-428)**
 FOREWORD. [19-]. **(682-706)**
 HARTNSTEIN, Reiner. Hardware Description Languages (Advances in CAD for VLSI). 1. ed. North Holland, Elsevier Science Publisher B.V., 1987. v. 3. **(8-17, 88-92)**
 HOLDREITH, Mard J. Datamation. mar., 15, 1993. **(494-523)**
 IBM SYSTEM / 370 SYSTEM SUMMARY SYSTEM/370 BASIC STRUCTURE. 2. ed. jan., 1972. **(640-642)**
 IBM System Journal. v. 30, n. 1. New York, IBM Corporation, jan., 1991. **(524-537, 553-557)**
 IBM VIRTUAL MACHINE/SYSTEM PRODUCT, INTRODUCTION RELEASE 6. v. 3. New York, EUA, jan., 1992. **(316-345, 473-479, 547-548, 562, 563)**
 INSTALL GUIDE IBM DATABASE 2 (DB2). maio, 1987. **(643-649)**
 LAVIGNE, Roberta Z. Instrumental English: On Line. McGraw-Hill, 1986. **(565-580)**
 MacWorld. The Macintosh Magazine. S. Francisco, EUA, PC World Communication, Inc. v. 3, n. 9. set., 1986. **(298-315, 558-561)**
 MAKING YOUR PROGRAMS WORK TOGETHER. PC Magazine.USA. v. 12, n. 6. mar. 30, 1993. **(581-602)**
 MICROCOMPUTER AND MICROPROCESSOR DIGITAL COMPUTER AND THEIR APPLICATIONS. [19-]. **(729-735)**
 MULTIMEDIA TODAY. THE RESELLER POTENTIAL. N. Jersey, nov., 1993. (Marketing Suplement to reseller management), VAR Workbook Series. **(346-352)**
 P LASERJET 4 AND 4M PRINTERS USERS MANUAL.Idaho, EUA, [19-]. **(415-419)**
 PC / MS DOS 4.0 PARA USUÁRIOS DE DISCOS RÍGIDOS. [19-]. **(663, 664)**
 PC Direct.ABC Audit Bureau of Circulations Consumer Press. [19-]. **(137-147)**
 PC LapTop Computers Magazine. v. 5, n. 8. ago., 1993. **(18-46)**
 PC Magazine.New York. jan., 11, 1994. **(363-404)**
 PC Magazine.New York. jan., 26, 1988. **(549-552)**
 PC Magazine.New York. mar., 30, 1993. **(405-414, 467-472)**
 PC Magazine.Ziff Communications Co. [19-]. **(148-201, 276-297)**
 PC World. ago.,1993. **(707-728)**
 PC World. jul.,1991. **(742-748)**
 PC World. out.,1993. **(650-662)**
 PORTABLE COMPUTING ISSUE. PC Magazine. v. 12, n. 14. ago., 1993. edição especial. **(1-5, 749-764)**
 RENHARSON, Peter. Word Processing Power with Microsoft Word . 2. ed. Microsoft Press, 1986. **(247-256)**
 SIRAGUSA, Chris R. Introducing to Programming Basic: a Structure Approach. 2. ed. 1983. **(93-109)**
 THE C PROGRAMMING LANGUAGE. [19-]. **(231-246)**
 TITUS, Jonathan A. & Christopher A., LARSER, David. G. Software Design. [19-]. **(736-741)**
 TOWNSEND, Carl. Using DBaseii. 1984. **(603-614)**
 uNISYS TO-300 USERS MANUAL. [19-]. **(429-446)**
 UNIX DEVELOPMENT USERS GUIDE. [19-]. **(447-466)**
 WAIT, Mitchell et al. Microsoft Quick C Programming (the... Microsoft Press, 1989. **(110-136)**
 Windows Magazine. fev., 1991. **(665-681)**

W

28.8 FAXMODEM WITH PERSONAL VOICE MAIL – INSTALLATION & TROUBLESHOOTING MANUAL.

U.S.A.: U.S. Robotics, 199_. (79)

82430VX – P54CX PCI MAIN BOARD USER'S GUIDE & TECHNICAL REFERENCES. (56)
9965DP.

www.mageeop.com/savincopier.htm, 1999. (118)

A GREAT SOLUTION, 1999.

http://www.abcnews.go.com/sections/tech/CNET/cnet_meibii990504.html (135)

A Word or Two about Relative URL's.

<http://www.rms.nau.edu/authours/examples/relurls.html>, 1999. (182)

ACTION: Vaudreuil. CMPnet. CPM Media Inc., 1999. (166)

Active IETF Working Groups, Abr. 20, 1999.

<http://www.ietf.Org/html.charters/wg-dir.html> (22)

AMMONIUM Dinitramide (ADN). SRI International Home Page,

huestis@mplvax.sri.com, Fev. 17, 1997. (105)

Appendix D, 1999.

http://www.thursby.com/dave_book/D.Host.Config.asp (23)

ARPANET and Beyond, 199_.

clavin.music.uiuc.edu/sean/internet_history.html (123)

Ask The Cyber Dweeb, Jul. 30, 1998.

<http://www.detnews.com/cyberia/lab/dweeb/980730/980730.htm> (24)

ASUS P5A-B USER'S MANUAL. Taipei: ASUSTeK COMPUTER INC., Ago. 1998. (21)
BNC Cables.

www.cablesnmori.com/briccbl.html, 1999. (117)

BTW, are the max. (fastest possible) values for PING?,

<http://www.golen.net/faq1.html>, 1999. (179)

BUILDING Bridges and Secure Connections. Byte Magazine (online),

<http://www.byte.com/views/netwoklst.htm>, 199_. (77)

BYTE MAGAZINE (ONLINE).

<http://www.byte.com/art9805/sec19/art3.htm>, 1999. (75)

C6(B) – UNIX FEATURES, 1999.

<http://www.news.com/News/Item/04,34524,00.html>. (141)

CARLSON, Richard. Evaluation of Efficient Networks Sbus ATM adapter. U.S.A., Jul. 1995. –

<http://www.anl.gov/ECT/network/racarlson/efficient-sbus.html>. (184)

COHEN, Laura. A Basic Guide to Internet, 199_.

www.albany.edu/library/internet/internet.html (124)

COLLOCATED services. The Internet Hardlink Co,

<http://www.hardlink.net/Services/colocate.html>, Abr., 28, 1999. (108)

COMPUTER SHOPPER. COM. U.S.A.: Ziff-Davis Inc., Mar. 1999. (20)

COMPUTER SHOPPER. London: Denis Publishing Ltd., n. 132, Fev. 1999. (19)

COMPUTER. Washington, U.S.A.: IEEE Computer Society, Jan. 1999. (5)

Connecting To Computers, 199_.

www.dungeon.com/~poota/lpbook/06-chp6.html (25)

COURSE 105 – INTRODUCTION TO NETWORKING. Novell Education, 199_. (59)

CREATIVE PRINTING – A Guide to Using Your HP DeskJet 690C Series Printer. Palo Alto, U.S.A.: Hewlett-Packard Company, Set. 1996. (68)

CURT'S HIGH SPEED MODEM PAGE.

<http://www.teleport.com/~curt/modems.html>, Mar. 14, 1999. (93)

CYBERPUNK. Paper Online,

<http://www.citypaper.com/columns/framecyb.htm>, Abr. 20, 1999. (109)

D.I.T. LABS. DITnet.(PC Magazine). U.S.A.: Dabbagh Information Technology Group, Mar./Abr., 1999. (70)

DARK MOUNTAIN'S NETTIQUETTE GUIDE

<http://www.damountain.com/netiquette/general.shtml>, 1999. (187)

DATA TRANSMISSION, 1999.

www.obi.std.com/utilities/books/~earth/365395.html (134)

DEAN, Kent. RAM. Tom's Hardware Guide,

<http://www5.tomshardware.com>, Out. 24, 1998. (103)

DERFLER, Frank J., Jr. Et al. VPN. PC Magazine,

<http://www.pcmag.com>, U.S.A., 1998. (101)

DERFLER, Frank J., Jr. et al.. The Perfect Network. PC Magazine,

<http://www.pcmag.com>, U.S.A., 1998. (100)

DIGERATIAB.

<http://www.digerati.se/3andover/english.html>, Abr. 29, 1999. (110)

DISCOVER THE WORLD WIDE WEB WITH YOUR SPORTSTER. U.S. Robotics, 199_. (57)

Do You Need A Pentium III? – Abr. 12, 1999 (Column 222).
<http://www.byte.com/columns/chaosmanor/1999/04/0412jpournelle.html> (85)

DOWNLOAD NOW!, 1999.
<http://bbs.geocities.com/esshare/server?action=120&board=19&expand=1#BOARD19> (148)

DRAFT Standard for Gigabit Ethernet Over Copper Nearing Completion. Palo Alto, U.S.A.: Gigabit Ethernet Alliance web site,
www.gigabit-ethernet.org/news/releases/031899.html, Mar. 18, 1999. (173)

EASY COMPUTING. U.S.A.: Ziff-Davis Inc., v. 1, n. 3, win. 1999 – Jan. 16, 1999. (67)

EFF'S GUIDE TO INTERNET, V. 3.20.
http://www.eff.org/put/net_info/EFF_Net_Guide/netguide.eff, 199_. (80)

EFF'S (Extended) GUIDE TO THE INTERNET
<http://www.eff.org/papers/ecgtti/eeg-287.html>, 1994. (188)

E-MAIL, 1999.
<http://www.albany.edu/library/internet/internet.html> (138)

EYES, David, record, Ronald Joe. SCO and Open Source Movement,
<http://www.scoworld.com/html/jfm99dev.html>, 1999. (177)

FESTA, Paul. Bug hits Communicator, anonymizers
<http://www.news.com>, Abr. 13, 1999. (95)

FIEDLER, David. My First Network. BYTE Magazine, Feb., 1992. (60)

First Steps With The Perl Database Interface, Mar. 15, 1999
<http://www.byte.com/columns/watson/1999/03/0315perl.html> (90)

FREQUENTLY ASKED QUESTIONS. Microsoft Corporation,
<http://register.microsoft.com/regwiz/include/profilefaq.htm> (64)

Fully Qualified Domain Names, 199_.
http://www.mv.cc.il.us/myweb/PAGE8_06.HTM (27)

GUNNERSON, Gary. Biometrics. PC Magazine,
<http://www.pcmag.com>, U.S.A., 1999. (99)

Harmony's document viewers, Dez. 17, 1996.
http://www2.iicm.edu/0x811bc833_0x001b7e14 (28)

HARRIS, Charlie. Internet Research FAQ.
<http://www.purefiction.com/pages/res1.html>, Abr. 2, 1999. (94)

Hgopher, 1999.
<http://cwsapps.txcyber.com> (130)

HOSTING with GlobalTek.
<http://www.val-u-bytes.com/isp/hosting.htm>, Abr. 29, 1999. (112)

How Jargon Works, 1999.
<http://www.denken.or.jp/local/misc/JARGON/works.html> (172)

HOW TO DOWNLOAD, 1999. <http://www.geocities.com/SiliconValley/lakes/4735fuh.html> (136)

http://dv.go.dlr.de/pdinfo_dv/knews.html (150)

<http://netpub.notis.com/ISC417> (156)

<http://networksolutions.com/cgi-bin/whois/whois> (157)

<http://www.aut.sea.siemens.com/pcs/pcsxterm.htm> (159)

<http://www.brint.com/papers/nii/> (92)

<http://www.coast.net/communications/~245b/SimTel> (144)

<http://www.connect-pal.com/> (155)

<http://www.csn.ncsu.edu/departement/tutorials/E115/ftpandothers/Xarchie.main.html> (160)

<http://www.execpc.com/~adw/uu.html> (153)

<http://www.fbi.fh-koeln.de/hilfe/manual/biman90.htm> (158)

<http://www.geocities.com/SiliconValley/Foothills/6354.html> (145)

<http://www.geocities.com/SiliconValley/hub/~e224.asp> (146)

http://www.joboptions.com/esp/plsql/espan_enter.espan_home?ap_id=62 (147)

<http://www.nationalpost.com/network.asp?url=%2Fnews%2Easp%3Ff%3D990504%2F2552526s3%> (140)

<http://www.raleigh.ibm.com.jtool/jtapi1.2ea/javax.telephony.Terminal.html> (152)

<http://www.trumpet.com.au/wintrump/wintrump.htm> (151)

http://www.uni-trier.de/infos/inet/subsection2_16_4_3.html (162)

<http://www.usa.uu.net/about/> (154)

http://www-cse.ucsd.edu/Computing_Facilities/CSE_Uptime/v3.7-8/info.tools.html (161)

I'M on Bitnet – can I connect to the Usenet?. Answers to Frequently Asked Questions about Usenet, faq-admin@faqs.org, Abr. 25, 1999. (106)

IMPORTANT Notice for Netscape 3 users. Security Certificate Notice. ShowBIZ Home. U.S.A.: ShowBIZ Data, Inc., 1997/98. (114)

Index of /ftp/pub/diac/internet/mac/mactcp, 1999.
<http://www.diac.com> **(129)**

INDEX Web Content with Site Server 3.0. Windows NT Magazine Online, U.S.A., www.winntmag.com, p. 183, Dez. 1998. **(55)**

INFORM. Silver Spring, U.S.A.: AIIM International, Jun. 1998. **(96)**

INTERNET ACCESS MADE EASY. Bournemouth, United Kingdom: Paragon Publishing Ltd., n. 11, 1999. **(1)**

INTERNET BASICS. PC NOVICE Learning Series, 199_. **(104)**

INTERNET History. U.S.A.: CosmosLink Internet Services, 199_.
http://www.cosmoslink.net/cosmos/tutorial_1.html **(26)**

Internet society Mission Statement, 1999.
<ftp://ftp.internic.net> **(132)**

INTRANET. Technet Home Page,
<http://www.microsoft.com/technet/intranet> **(65)**

JOYPAD JOYSTICK MANUAL, 199_. **(58)**

Jughead, 1999,
<http://www.whatis.com> **(131)**

Kill File, 1999.
<http://www-aig.jpl.gov> **(128)**

KUNY, Terry. DVD: The New Consumer Optical Disk Format. National Library of Canada,
www.nlc_bnc.ca/pubs/netnotes/notes39.htm , Dez. 18, 1996. **(121)**

LATEST Technology News. Tom's Hardware Guide,
<http://www.tomshardware.com/technews/index.html>, Mar. 14, 1999. **(13)**

LDAP-X toolkit. Build custom LDAP applications - fast!, 1999.
<http://www.bj.co.uk/ldapx.htm> **(29)**

Link Protocol Drop-Down List, 1999.
<http://seminar.shiva.com> **(127)**

LINUX FAQ
<http://www.cl.cam.ac.uk/users/iwj10/linux-faq/section1.html> **(66)**

liveGate, 1999.
<http://www.mbone.com> **(133)**

MacOS, 1999.
http://headlines.yahoo.com/Full_Coverage/Tech/Internet_Privacy/MacOs/~323.html **(149)**

Mailing List WWW Gateway, 1999.
<http://listserv.cesnet.cz> **(125)**

MANGIONE, Carmine. Just In Time for Java vs. C++, Jan. 1999.
<http://www.ncworldmag.com/ncworld/ncw-01-1998/ncw-01-jperf.html> **(91)**

MICROSOFT WINDOWS 95 FEATURE REVIEW MANUAL – PREVIEW PROGRAM. U.S.A.: Microsoft Corporation, 1995. **(18)**

MICROSOFT Windows NT – Server Resource Kit – Version 4.0, Supp. 2 CD-ROM., Microsoft Technet, Microsoft Corporation, 1996. **(72)**

MIRC - Commands available in mIRC, 199_.
<http://www.mirc.co.uk/cmds.html> **(31)**

Mission Information Management Systems (MIMS), 1999.
<http://www.cmi-ged.com/MIMS.htm> **(32)**

MONITOR OPERATING USER'S GUIDE, 199_. **(175)**

MOO Sessions. NETEACH-L homepage,
youngerg@spot.colorado.edu , Abr. 29, 1999. **(113)**

NETBIOS.
www.ossiro.org/ftp/supports/96/netbios-1.html , 1999. **(120)**

NEWMAN, Jeff. Get Your Small Business on E-Mail, 1999.
<http://www.winmag.com/library/1999/0401/rev0030.htm>. **(10)**

NIS Progress Report, Dez. 1998.
http://www.heanet.ie/about_nis/reports/98/12_98.html **(34)**

NT 5.0 TCO/ZAW Update. WINDOWS NT Magazine,
<http://www.winntmag.com/Magazine/Article.cfm?ArticleID=4522> , 1999. **(73)**

Nutel Electronics Corp., 1999.
<http://hoflink.com/~nutel/232.html> **(33)**

OPERATING SYSTEMS: DESIGN AND IMPLEMENTATION, 199_. **(169)**

PC 100 MAINBOARD MANUAL, 199_. **(170)**

PC COMPUTING. Boulder, U.S.A.: Ziff-Davis Inc., v. 12, n. 4, Abr. 1999. **(3)**

PC DIRECT. United Kingdom: Ziff-Davis Inc., Mar. 1999. **(2)**

PC MAGAZINE ONLINE. U.S.A.: ZDNet,
<http://www.zdnet.com/pcmag/>, Mar., 1999. **(81)**

PC MAGAZINE. New York, U.S.A.: Ziff-Davis Inc., Abr. 6, 1999. **(167)**

PC MAGAZINE. New York, U.S.A.: Ziff-Davis Inc., v. 17, n. 13, Jul. 1998. **(164)**

PC MAGAZINE. New York, U.S.A.: Ziff-Davis Inc., v. 18, n. 5, Mar. 9, 1999. **(11)**

PC MAGAZINE. New York, U.S.A.: Ziff-Davis Inc., v. 18, n. 7, Abr. 6, 1999. **(97)**

PC MAGAZINE. New York, U.S.A.: Ziff-Davis Inc., v. 18, n. 8, Abr. 20, 1999. **(98, 163)**

PC MAGAZINE. New York, U.S.A.: Ziff-Davis Inc., v.17, n. 21, Dez. 1, 1998. **(165)**

PC MAGAZINE. New York: Ziff-Davis Inc., Mai., 1994. **(61)**

PC UPGRADE. v. 8, n. 2, Mar. 1999. **(36)**

PC WORLD. U.S.A.: IDG, Abr. 1999. **(71)**

PC WORLD. U.S.A.: IDG, Fev. 1999. **(4, 7, 17, 78)**

PC WORLD. U.S.A.: IDG, Jan. 1999. **(35, 82)**

PC WORLD. U.S.A.: IDG, Mai. 1999. **(6)**

PENTIUM® Pro Processors- Quick Reference Guide. Pentium Pro Processor Home. U.S.A.: Intel Corporation.
<http://developer.intel.com/design/pro/qit/>, 1999 . **(38)**

PERSONAL COMPUTER WORLD. United Kingdom: VNU LABS, v. 19, n. 7, Jul. 1996. **(8)**

PERSONAL Printers. PC Magazine Online. U.S.A.: ZDNet, <http://www.zdnet.com/pcmag/>, Nov. 4, 1997. **(69)**

PGP hypertext and LaTeX formatted documentation, 1999. **(37)**
<http://www.pegasus.esprit.ec.org/people/arne/pgp.html>

PIPEDREAMS. Forbes Digital Tool,
<http://207.87.27.10/tool/html/99/mar/0301/feat.htm>, Mar. 1999. **(12)**

PLATZER, Wolfgang. Technische Universitaet Graz: User Authentication through Client Certificates!. United Kingdom.
<http://www.lists.alldigital.co.uk/apache-ssl/msg00940.html>, Ago. 11, 1998. **(183)**

POOR, Alfred. LCD Monitors, <http://www.zdnet.com/pcmag/stories/reviews/0,6755,396466,00.html> , Apr. 5, 1999. **(178)**

POPmail for the PC, 1999.
<http://genedweb.mrs.umn.edu/cs/dos/popmail-pc.html> **(39)**

PPP for Appletalk.
sozio.geist-soz.uni-karlsruhe.de:8080/~morio/atalppp/index.htm , Jan. 13, 1999. **(116)**

Quick Link II Fax User's Guide, 199_. **(53)**

RARP Address Parameters, 1999.
http://support.baynetworks.com/library/tpubs/html/router/soft1101/11407OB/N_68.HTM **(40)**

RAZ, Uri. Uri's TCP/IP Resources List, 1999.
http://www.private.org.il/tcpip_rl.html **(48)**

RICHMOND, Alan. Background on HTML. Internet.com, 1999. **(84)**

RIGNEY, Steve. Detecting Internet-Borne Viruses, 1999.
<http://www.zdnet.com/pcmag/features/defendyournetwork/netbourne.html> **(88)**

ROSEGUI Announcement. HexaTech web site,
www.hexatech.com , Mar. 17, 1999. **(119)**

ROTFL Online Services, 1999.
<http://www.rotfl.com/advertising> **(41)**

SATRAN, Dick. Cybersleuths Find Targets, But Crime On Rise. Dailynews,
<http://dailynews.yahoo.com/headlines/>, Abr. 17, 1999. **(83)**

ScaLAPACK. Oak Ridge National Laboratory, Jun. 9, 1994.
<http://www.epm.ornl.gov/~walker/scalapack/scalapack.html> **(171)**

SE 450 Object-Oriented, winter 1999.
<http://saturn.cs.depaul.edu/~se/se450.html> **(42)**

SEARCH ENGINES. HOW DO THEY WORK?, 1999.
<http://www.news.com/Categories/Index/0,3,0-120,00.html?st.hnav..commidx> **(142)**

SECURITY?, 1999.
http://www.doubleclick.net/contact_us/advertiserform.htm **(137)**

SERIAL COMMUNICATIONS, 1999.
<http://www.computers.com/cdoor/0,1,0-14-2,00.html?tag=st.3762scd.dir.1052> **(143)**

Sgi - Connectivity Products, 1999.
<http://www.sgi.com/Technology/Connectivity/products.html> **(43)**

SHOTT, Andy. PC Magazine Online,
<http://www.zdnet.com/pcmag/pctecg/content/solutions/hw1808.htm> , 1999. **(74)**

SITA, 1999.
<http://www.sita.int/mdns/fradserv.html> **(44)**

SPORTSTER VOICE 28,800 KBPS/ 33,600KBPS FAX-MODEM BOARD MANUAL- INSTALLATION AND TROUBLESHOOTING. U.S.A.: U.S. Robotics, 199_. **(9)**

SPRENGER, Polly. Will MP3 Walk Over Walkmans?, Abr. 12, 1999
<http://www.wired.com/news/news/culture/mpthree/story/19065.html> **(89)**

STRUCTURED TECHNIQUES, 199_. **(176)**

SUPERHIPPI Turns On Power. PC Week Magazine (online),
<http://www.zdnet.com/zdnn/content/pcwk/1504/277384.html> , Jan. 23, 1998. **(76)**

TEAC CD-R55S 4X12 CD-Recordable Drive. Windows Magazine, U.S.A.
<http://winweb.winmag.com/library/1997/1201/>, Dez. 1997. **(181)**

TECHNOLOGY REVIEW. V. 102, n. 1, Jan./Fev., 1999. **(168)**

Telecom Test Equipament: Basic Rate ISDN Applications, 1999.
file:///DI/Download/Ftp/2b_aps.htm **(45)**

THE LONG DATA WAY, 1999.
<http://www.nationalpost.com/news.asp?f=990504/2555752&s2=Internet> **(139)**

The rot-13 Decoder, 1999.
<http://www.imsa.edu/~kinzer/useful/rot13.html> **(46)**

THE STATE UNIVERSITY OF NEW JERSEY. Introduction to the Internet Protocols.
<http://oac3.hsc.uth.tmc.edu/staff/snewton/tcp-tutorial> , 1999. **(63)**

The Switchable Dvorak, Qwerty Keyboard, 1999.
<http://www.dvortyboards.com/> **(47)**

TOC. Victim Notification Program Final Program Report,
http://www.bdcrr.ca.gov/cppd/violent_offender_progr.htm , Mai. 1998. **(115)**

TOM'S Monday blurb for Friday. Tom's Hardware Guide,
<http://www5.tomshardware.com/releases/99q1/990226/index.html>, Fev. 26, 1999. **(14)**

TOM'S Monday blurb for Friday. Tom's Hardware Guide,
<http://www5.tomshardware.com/releases/99q1/990226/index1.html>, Fev. 26, 1999. **(15)**

TOM'S Monday blurb for Friday. Tom's Hardware Guide,
<http://www5.tomshardware.com/releases/99q1/990226/index2.html>, Fev. 26, 1999. **(16)**

TWINSEN'S ODISSEY MANUAL. Activision, Inc., 1997. **(54)**

UNIX FEATURES, 1999.
<http://www.news.com/News/Item/04,34524,00.html> **(141)**

Variable Length Subnet Masking (VLSM), 1999.
http://geek-speak.net/subnet_mask/vlsm9.htm **(49)**

VAUGHAN-NICHOLS, Steven J. Highly tuned NT whips barely tuned Linux in Microsoft-backed test. PC Week,
 Abr. 15, 1999. **(102)**

VENDOR Status Matrix. SET Secure Eletronic Translation LLC, SETCo Management, management@setco.org ,
 Abr. 28, 1999. **(107)**

VISUAL BASIC BOOKS ONLINE – VERSION 1.0. U.S.A.: Microsoft Corporation, 1991-1997. **(62)**

VIXIE, Paul. MAPS RBL, Abr. 7, 1999.
<http://maps.vix.com/rbl/usage.html> **(30)**

Volume 0: X Protocol Reference Manual. O'Reilly & Associates, Inc., 1998.
<http://www.ora.com/catalog/v0/> **(50)**

Waiting For The ATI Driver – Abr. 5, 1999 (Column 222).
<http://www.byte.com/columns/chaosmanor/1999/04/0405lpournelle.html> **(86)**

WAR Anatomy. <http://www.access1.net/huffman/>, Abr. 29, 1999. **(111)**

WATSON, Dennis. Java: No Longer A System Language, Abr. 5, 1999.
<http://www.byte.com/features/1999/04/0405java.html> **(87)**

WELCH, Mark J. Wanna-Be, Has-Been, or Never-Were (Vaporware). Adbility's Web Site Advertising Guide,
 U.S.A., Fev. 7, 1999. –
http://www.adbility.com/WPAG/baf_vapor.htm . **(185)**

Welcome to the Genie Gopher!, 1999.
<http://gopher.genie.com> **(126)**

WHAT do IBM POST (Power On Self Test) error codes mean?. Indiana University Knowledge Base, U.S.A.
<http://kb.indiana.edu/data/aaln.html>, Jun. 15, 1998. **(180)**

WHAT is Bandwidth?. The Union Institute,
www.tvi.edu/help/whatisit.html, 1998. **(174)**

What Is Linux?. Cincinnati Linux Users Group, Dez. 21, 1998.
<http://www.clug.org/presentations/cpcug/whatisit.html> **(51)**

WHAT is SGML and why should I use it?
www.ex.ac.uk/SGML/whysgml1.html , 1999. **(122)**

WIN32 Video Capture Programming. U.S.A., Jul. 15, 1998. –
<http://kolban.com/video/> . **(186)**

WinZip® - Basic Information, 1997-98.
<http://www.winzip.com/info.htm> **(52)**

Bibliografia de Referência

Geral

- BUSSOTTI, Bruno. *Dicionário de Termos Chaves de Computadores e P. D. Inglês-Português*. 2. ed. São Paulo, Sobral-Ed. Tec. Art. Graf. Ltda., 1979.
- BUZZONI, LAGO, ARGENTIÈRE et. al. *Grande Dicionário de Termos Técnicos*. Ed. Empresa Editorial Ltda., 1970.
- CAMARÃO, Paulo C. B. *Glossário de Informática*. 1. ed. Rio de Janeiro, LTC Ed. Ltda. – ELEBRA, 1989.
- Dicionário de Informática*. Lisboa, Ed. Acervo, 1985.
- Dicionário de Termos Técnicos em Processamento de Dados*. Rio de Janeiro, SUCESU, 1982.
- FERREIRA, Aurélio Buarque de Holanda. *Novo Dicionário da Língua Portuguesa*. 2. ed. Rio de Janeiro, Nova Fronteira, [19-].
- FRAGOMENI, Ana H. *Dicionário Enciclopédico de Informática*. Rio de Janeiro, Campus, São Paulo, Nobel, 1987.
- FÜRSTENAU, Eugênio. *Dicionário de Termos Técnicos Inglês-Português*. 10. ed. Porto Alegre, Editora Globo, 1978.
- GALVÃO, Wenceslau. *Dicionário Integrado de Informática*. 4. ed., [19-].
- HOUAISS, Antônio. *Dicionário Webster's Inglês-Português*. Rio de Janeiro, Record, 1987.
- MICHAELIS *Dicionário Prático de Informática*. São Paulo, Melhoramentos, [19-].
- MICROSOFT PRESS *Dicionário de Informática Inglês-Português*. Trad. Fernando B. Ximenes. 3. ed. Rio de Janeiro, Microsoft Press-Ed. Campus, 1993.
- NOVO MICHAELIS *Dicionário Prático Ilustrado Português-Inglês e Inglês-Português*. 42. ed. São Paulo, Melhoramentos, 1986.
- PALADINO, Enso. *Novo Dicionário Técnico de Informática*. [19-].
- PFAFFENBERGER, Bryan. *Webster's New World Dicionário de Informática*. Trad. da sexta edição de Webster's New World: Dictionary of Computer Terms por Valéria Chamon. Rio de Janeiro, Campus, 1999.
- PFAFFENBERGER, Bryan. *QUE-Dicionário dos Usuários de Microcomputadores*. Tradução e consultoria editorial por Fernando Barcellos Ximenes. Rio de Janeiro, Campus, [19-].
- SELL, Lewis L. *English-Portuguese Comprehensive Technical Dictionary*. São Paulo, McGraw-Hill, [19-].
- SUCCESSU – Sociedade dos Usuários de Computadores e Equip. Subsidiários. *Dicionário de Informática Inglês-Português*. 4. ed. Rio de Janeiro, LCT Livros Técnicos e Científicos Ed. S. A., 1985.
- VERDE, Raúl. *Dicionário de Computadores*. Lisboa, 1975.
- WEBSTER'S *New Universal Unabridged Dictionary*. 3. ed. New York, Barnes & Noble Books, 1996.
- WEBSTER'S *NEW WORLD Dictionary of the American Language*. Warner Books, 1987.

Na Internet

Aquarium Net Online Magazine
(<http://aquarium.net/>)

Bob Jensen's Technology Glossary
(<http://www.trinity.edu/~rjensen/245glosf.htm>)

Computer Definitions & Terms – Cyber Millenium Incorporated
(<http://www.cybermillenium.com/glossary.html>)

Computer Glossary
(<http://www.oldblue.umeche.maine.edu/modelling/glossa-c.html>)

Dr. T's Internet Glossary
(<http://www.gnofn.org/~tlewis/glossary.htm>)

Earthlink Internet Glossary
(<http://www.earthlink.net/internet/glossary>)

Glossary of Computer Terms
(<http://data-direct.com>)

Glossary of Eletronic Commerce Terms
(<http://www.e-com/buyersguide/index.htm>)

Glossary of Internet Terms by Matisse Enzer
(<http://www.matisse.net/files/glossary.html>)

Glossary of PC & Internet Terminology
(<http://homepages.enterprise.net/jenko>)

Glossary of Computer Terms & Acronyms
(<http://www.s-s-i.com/glos.htm>)

Grantastic Designs – Glossary of Graphic Design & Web Page Design Terms
(<http://grantasticdesigns.com/glossary.html>)

High Performance Computing and Communications Glossary
(<http://nhse.npac.syr.edu/hpccgloss/hpccglos.html>)

High-Tech Dictionary
(<http://www.computercurrents.com/resources/dictionary/index.html>)

Internet and Unix Dictionary
(<http://www.msg.net/kadow/answers/answers.html>)

Internet Basic Terms
(<http://www.geocities.com/Fashion/Avenue/4869/desc.html>)

Internet Dictionary
(<http://www.oh.no.com/define.html>)

Internet Glossary
(<http://www.squareonetech.com/glossaryf.html>)

Internet Hyper-Glossary by Steve Jenkins
(<http://www.winfiles.com/connect/glossary.html>)

Microsoft Support Glossary
(<http://support.microsoft.com/support/glossary>)

Netdictionary
(<http://www.netdictionary.com/html/index.html>)

Networking Glossary
(<http://www.alpha.npi.msu.su/english/computing/gloss.html>)

Packard Bell Nec Glossary
(<http://www.packardbell.com/glossary>)

Printing Terms Dictionary
(<http://www.uniprint.com/terms>)

U. Geek Technical Glossary
(<http://www.u.geek.com/>)

O que seria da Informática sem a Internet? E o que é a Internet sem a língua inglesa?

Quem trabalha - ou mesmo somente brinca - com computador sabe: todo dia aparecem novidades.

É nessa hora que o DICIONÁRIO DE INFORMÁTICA E INTERNET cumpre o seu objetivo. Ele se destina aos tradutores, professores, profissionais da área de Informática, bem como ao simples usuário de computador, incluindo o navegador da Internet.

Mais de 11 mil verbetes de Informática e de Internet estão aqui reunidos e não só traduzidos, mas também definidos e explicados. E todos são acompanhados de um código de referência que possibilita ao leitor curioso saber de onde cada termo foi extraído.

É isso que confere especial credibilidade a este dicionário que, ao longo de anos de pesquisa e de magistério da autora, evoluiu com o propósito de ajudar a quem "mexe" com computadores.

ISBN 85-213-1099-4



Márcia Regina Sawaya Professora associada de inglês técnico para Informática, Mecânica de Precisão (Mecatrônica) e Soldagem, e responsável por essas disciplinas na Faculdade de Tecnologia de São Paulo - FATEC-SP. É também tradutora e professora do idioma inglês como segunda língua.